
IV
LANGRISSER
完全攻略本 VOL.3

CONTENTS

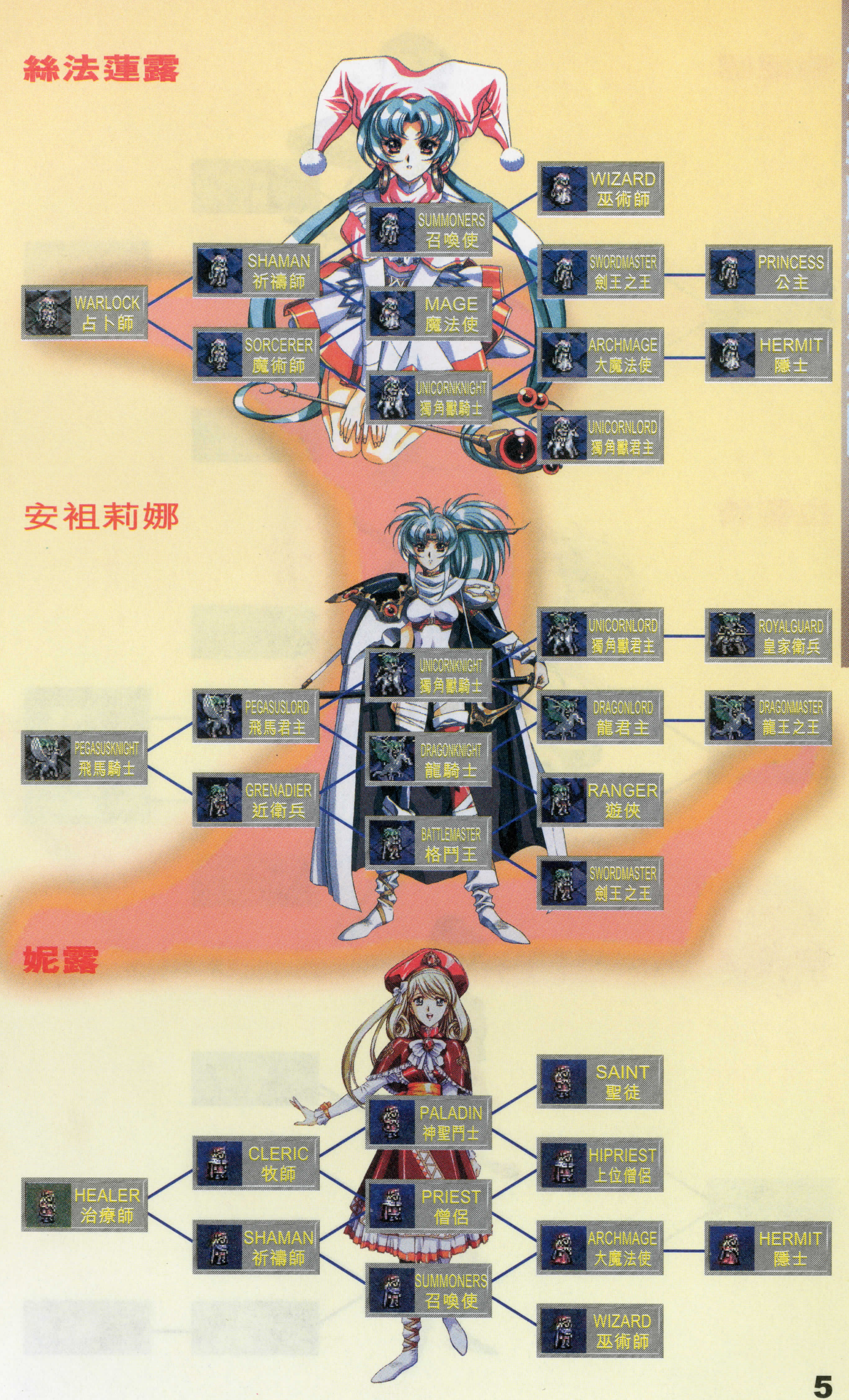
全人物轉職表完全版

烈崎

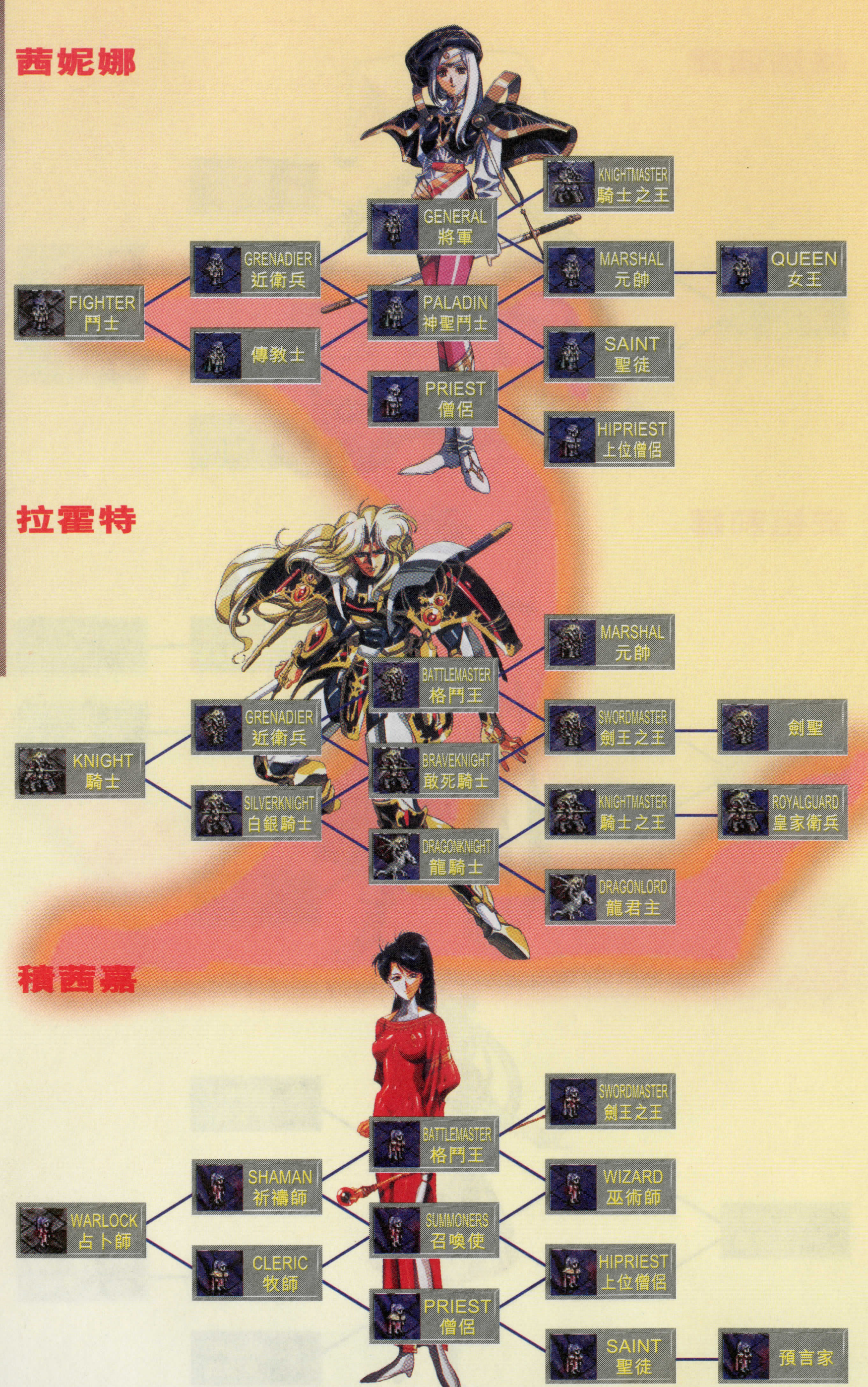
FIGHTER 鬥士
GRENADIER 近衛兵
SORCERER 魔術師
BATTLEMASTER 格鬥王
GENERAL 將軍
MAGE 魔法使
SWORDMASTER 劍王之王
SERPENTLORD 水蛇君主
SERPENTMASTER 水蛇王者
MARSHAL 元帥
ARCHMAGE 大魔法使
HERMIT 隱士

瑪寧

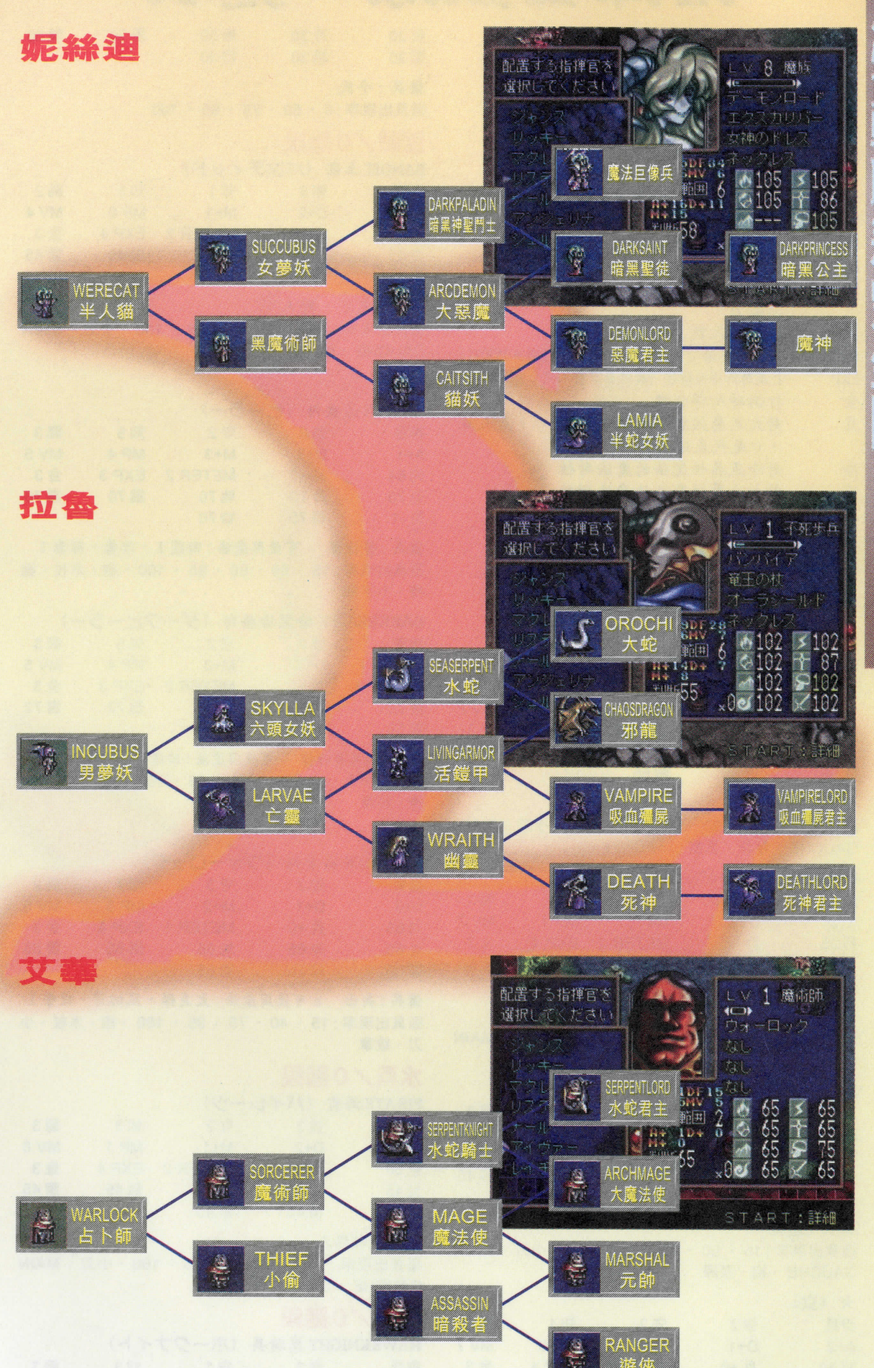
FIGHTER 鬥士
CAPTAIN 艦長
GRENADIER 近衛兵
SERPENTKNIGHT 水蛇騎士
GENERAL 將軍
ASSASSIN 暗殺者
SERPENTLORD 水蛇君主
SERPENTMASTER 水蛇王者
SWORDMASTER 劍王之王
MARSHAL 元帥
NINJA 忍者
NINJAMASTER 忍者王


絲法蓮露
WARLOCK 占卜師
SHAMAN 祈禱師
SORCERER 魔術師
SUMMONERS 召喚使
MAGE 魔法使
UNICORNKNIGHT 獨角獸騎士
WIZARD 巫術師
SWORDMASTER 劍王之王
ARCHMAGE 大魔法使
UNICORNLORD 獨角獸君主
PRINCESS 公主
HERMIT 隱士
安祖莉娜
PEGASUSKNIGHT 飛馬騎士
PEGASUSLORD 飛馬君主
GRENADIER 近衛兵
UNICORNKNIGHT 獨角獸騎士
DRAGONKNIGHT 龍騎士
BATTLEMASTER 格鬥王
UNICORNLORD 獨角獸君主
DRAGONLORD 龍君主
RANGER 遊俠
SWORDMASTER 劍王之王
ROYALGUARD 皇家衛兵
DRAGONMASTER 龍王之王
妮露
HEALER 治療師
CLERIC 牧師
SHAMAN 祈禱師
PALADIN 神聖鬥士
PRIEST 僧侶
SUMMONERS 召喚使
SAINT 聖徒
HIPRIEST 上位僧侶
ARCHMAGE 大魔法使
WIZARD 巫術師
HERMIT 隱士

全人物轉職表完全版



茜妮娜
FIGHTER 鬥士
GRENADIER 近衛兵
傳教士
GENERAL 將軍
PALADIN 神聖鬥士
PRIEST 僧侶
KNIGHTMASTER 騎士之王
MARSHAL 元帥
QUEEN 女王
SAINT 聖徒
HIPRIEST 上位僧侶
拉霍特
KNIGHT 騎士
GRENADIER 近衛兵
SILVERKNIGHT 白銀騎士
BATTLEMASTER 格鬥王
BRAVEKNIGHT 敢死騎士
DRAGONKNIGHT 龍騎士
MARSHAL 元帥
SWORDMASTER 劍王之王
劍聖
KNIGHTMASTER 騎士之王
ROYALGUARD 皇家衛兵
DRAGONLORD 龍君主
積茜嘉
WARLOCK 占卜師
SHAMAN 祈禱師
CLERIC 牧師
BATTLEMASTER 格鬥王
SUMMONERS 召喚使
PRIEST 僧侶
SWORDMASTER 劍王之王
WIZARD 巫術師
HIPRIEST 上位僧侶
SAINT 聖徒
預言家


妮絲迪
WERECAT 半人貓
SUCCUBUS 女夢妖
黑魔術師
DARKPALADIN 暗黑神聖鬥士
ARCDEMON 大惡魔
CAITSITH 貓妖
魔法巨像兵
DARKSAINT 暗黑聖徒
DARKPRINCESS 暗黑公主
DEMONLORD 惡魔君主
魔神
LAMIA 半蛇女妖
拉魯
INCUBUS 男夢妖
SKYLLA 六頭女妖
LARVAE 亡靈
SEASERPENT 水蛇
LIVINGARMOR 活鎧甲
WRAITH 幽靈
OROCHI 大蛇
CHAOSDRAGON 邪龍
VAMPIRE 吸血殭屍
VAMPIRELORD 吸血殭屍君主
DEATH 死神
DEATHLORD 死神君主
艾華
WARLOCK 占卜師
SORCERER 魔術師
THIEF 小偷
SERPENTKNIGHT 水蛇騎士
MAGE 魔法使
ASSASSIN 暗殺者
SERPENTLORD 水蛇君主
ARCHMAGE 大魔法使
MARSHAL 元帥
RANGER 遊俠
配置する指揮官を
選択してください
START：詳細

指揮官數據一覽表

數據說明

屬性	部隊之屬性
強	AT之上昇值
守	DF之上昇值
知	知力之上昇值
範	指揮範圍
A+	攻擊力修正（A+）上昇值
D+	防禦力修正（D+）上昇值
M+	魔法耐性修正（M+）上昇值
MP	MP上昇值
MV	移動力（MV）
判	判斷力
兵	可雇用兵數上限增減值
METER	經驗值指標（1 METER所需經驗值為8 POINT）
EXP	打倒時所得經驗值（按所屬軍團不同會有所不同）
金	打倒時所得金額
炎	對火炎屬性魔法的魔法耐性（-？是吸收、0是代表絕對無效）
冷	對冷氣屬性魔法的魔法耐性
地	對大地屬性魔法的魔法耐性
風	對風之屬性魔法的魔法耐性
雷	對雷之屬性魔法的魔法耐性
聖	對神聖屬性魔法的魔法耐性
精	對精神屬性魔法的魔法耐性
物	對物理屬性魔法的魔法耐性

步兵／0階段

FIGHTER（ファイター）

步兵	強3	守2	知3	範3
A+2	D+3	M+1	MP 1	MV 7
判50	兵+1	METER 2	EXP 4	金3
炎55	冷55	地55	風55	雷55
聖55	精55	物55		

傭兵：兵士

道具出現率：15、50、75、95、100、小刀、MAIN GAUCHE、手斧、長劍

LORD 君主（ロード）

步兵	強2	守3	知3	範3
A+2	D+3	M+1	MP 1	MV 7
判25	兵+1	METER 2	EXP 4	金3
炎50	冷50	地50	風50	雷50
聖50	精50	物50		

傭兵：兵士

道具出現率：15、50、75、95、100、小刀、MAIN GAUCHE、手斧、長劍

WERECAT 半人貓（ウェアキャット）

步兵	強3	守3	知2	範3
A+3	D+2	M+1	MP 0	MV 8
判51	兵+1	METER 2	EXP 4	金3
炎45	冷45	地45	風45	雷45
聖45	精45	物45		

傭兵：惡鬼

道具出現率：15、50、75、95、100、小刀、MAIN GAUCHE、袍、頸鍊

女（女）

步兵	強2	守2	知1	範2
A+2	D+1	M+0	MP 0	MV 7
判40	兵+0	METER 2	EXP 4	金3
炎30	冷30	地30	風30	雷30
聖30	精30	物30		

傭兵：平民

道具出現率：0、50、75、95、100

盜賊／0階段

BANDIT 土匪（バンディッド）

盜賊	強3	守1	知3	範2
A+2	D+2	M+1	MP 0	MV 4
判71	兵+0	METER 2	EXP 4	金3
炎45	冷45	地45	風45	雷45
聖45	精45	物45		

傭兵：乞丐、野人

道具出現率：23、50、85、98、100、小刀、MAIN GAUCHE、袍、冕

神官／0段階

HEALER 治療師（ヒーラー）

神官	強3	守2	知5	範3
A+1	D+3	M+3	MP 4	MV 5
判64	兵+0	METER 2	EXP 3	金3
炎70	冷70	地70	風70	雷70
聖-1	精70	物70		

傭兵：苦行僧　可使用魔法：回復1、治癒、防禦1

道具出現率：15、50、80、95、100、袍、木杖、棍棒、十字架

DARKHEALER 暗黑治療師（ダークヒーラー）

神官	強3	守2	知5	範3
A+2	D+3	M+3	MP 4	MV 5
判64	兵+0	METER 2	EXP 3	金3
炎72	冷72	地72	風72	雷72
聖55	精72	物72		

傭兵：暗黑苦行僧　可使用魔法：回復1、治癒、防禦1

道具出現率：15、50、75、95、100、袍、木杖、棍棒、紋章

魔術／0階段

WARLOCK 占卜師（ウォーロック）

魔術	強2	守3	知7	範2
A+3	D+1	M+2	MP 5	MV 5
判65	兵+0	METER 1	EXP 4	金3
炎65	冷65	地65	風65	雷65
聖65	精75	物65		

傭兵：兵士　b可使用魔法：火炎彈、風切刃、攻擊1

道具出現率：15、40、75、95、100、袍、木杖、小刀、紋章

水兵／0階段

PIRATE 海盜（パイレーツ）

水兵	強3	守2	知3	範3
A+4	D+2	M+1	MP 1	MV 8
判50	兵+1	METER 2	EXP 4	金3
炎45	冷45	地45	風45	雷45
聖45	精45	物45		

傭兵：蜥蜴人

道具出現率：15、50、75、95、100、小刀、MAIN GAUCHE、手斧、長劍

飛兵／0階段

HAWKKNIGHT 鷹騎兵（ホークナイト）

飛兵	強3	守1	知3	範3

A+3	D+2	M+1	MP 1	MV 9
判46	兵+1	METER 2	EXP 4	金3
炎45	冷45	地0	風30	雷45
聖45	精45	物45		

傭兵:小飛仙

道具出現率:15、50、75、95、100、袍、棍棒、手斧、長劍

PEGASUSKNIGHT 飛馬騎士(ペガサスナイト)

飛兵	強3	守1	知4	範3
A+3	D+2	M+2	MP 2	M V
10	判47	兵+1	METER 2	EXP
4	金3	炎55	冷55	地0
風35	雷55	聖55	精55	物55

傭兵:小飛仙

道具出現率:15、50、75、95、100、袍、棍棒、手斧、長劍

騎兵/0階段

KNIGHT 騎士(ナイト)

騎兵	強3	守2	知3	範3
A+3	D+2	M+1	MP 1	M V
12	判40	兵+1	METER 2	EXP 4
金3	炎50	冷50	地50	風50
雷50	聖50	精50	物50	

傭兵:騎兵

道具出現率:15、50、75、95、100、袍、棍棒、手斧、長劍

魔族/0階段

INCUBUS 男夢妖(インキュバス)

魔族	強2	守2	知4	範3
A+2	D+2	M+1	MP 4	MV 6
判55	兵+1	METER 2	EXP 4	金3
炎75	冷75	地0	風75	雷75
聖40	精95	物75		

傭兵:女魔　可使用魔法:混亂、治療　技能:麻痺攻擊1

道具出現率:15、40、70、95、100、袍、木杖、小刀、紋章

史萊姆/0階段

GELCAIZER 史萊姆王(ゲルギャザー)

史萊姆	強2	守4	知2	範2
A+2	D+3	M+0	MP 0	MV 6
判40	兵+1	METER 2	EXP 4	金3
炎25	冷40	地45	風45	雷45
聖45	精0	物45		

傭兵:史萊姆

道具出現率:30、70、94、97、100、小刀、MAIN GAUCHE、頸鍊、紋章

步兵/1階段

GRENADIER 近衛兵(グラディエーター)

步兵	強5	守4	知4	範3
A+4	D+4	M+2	MP 2	MV 7
判51	兵+1	METER 4	EXP 7	金6
炎65	冷65	地65	風65	雷65
聖65	精65	物65		

傭兵:兵士、步兵、長矛兵

道具出現率:15、50、75、95、100、MAIN GAUCHE、GLADIUS、戰斧、長劍

WEREBEAR 半人熊(ワーベア)

步兵	強6	守4	知2	範3
A+5	D+4	M+1	MP 0	MV 8
判52	兵+1	METER 4	EXP 7	金6
炎55	冷55	地55	風55	雷55
聖55	精45	物55		

傭兵:惡鬼、狼人

道具出現率:10、80、90、95、100、棍棒、FLAIL、流星槌、戰斧

男(男)

步兵	強2	守2	知1	範2
A+2	D+1	M+0	MP 0	MV 7
判40	兵+0	METER 2	EXP 6	金3
炎35	冷35	地35	風35	雷35
聖35	精35	物35		

傭兵:平民

道具出現率:0、50、75、95、100

盜賊/1階段

THIEF 小偷(シーフ)

盜賊	強5	守3	知5	範3
A+4	D+3	M+2	MP 0	MV 4
判71	兵+0	METER 3	EXP 7	金5
炎50	冷50	地50	風50	雷50
聖50	精50	物50		

傭兵:乞丐、流氓、野人、投石兵　技能:CRITICAL

道具出現率:23、50、85、98、100、GLADIUS、頸鍊、紋章、硬皮甲

槍兵/1階段

STORMGOLEM 石巨像兵(ストーンゴーレム)

槍兵	強4	守6	知2	範3
A+3	D+5	M+2	MP 0	MV 6
判50	兵+1	METER 4	EXP 8	金7
炎75	冷75	地75	風75	雷75
聖75	精0	物75		

傭兵:傀儡　技能:解毒能力

道具出現率:0、10、40、60、100

僧侶/1階段

CLERIC 牧師(クレリック)

僧侶	強3	守3	知9	範2
A+2	D+4	M+4	MP 8	MV 5
判64	兵+0	METER 4	EXP 5	金6
炎75	冷75	地75	風75	雷75
聖-5	精75	物75		

傭兵:苦行僧　可使用魔法:治癒、回復力量1、召喚魔法1

道具出現率:15、50、80、95、100、袍、十字架、FLAIL、紋章

神官/1階段

傳教士(エキュイユ)

神官	強3	守4	知8	範3
A+3	D+4	M+5	MP 7	MV 5
判65	兵+1	METER 3	EXP 5	金6
炎77	冷77	地77	風77	雷77
聖-10	精77	物77		

傭兵:苦行僧、十字軍、投石兵　可使用魔法:驅靈、治癒、回復力量1、抗魔、防禦1

道具出現率:15、50、80、95、100、袍、十字架、FLAIL、紋章

暗黑傳教士（ダークエキュイユ）

神官	強4	守4	知8	範3
A+3	D+4	M+5	MP 7	MV 5
判65	兵+1	METER 3	EXP 5	金6
炎79	冷79	地79	風79	雷79
聖60	精79	物79		

傭兵：暗黑苦行僧、狂信者、投石兵 可使用魔法：驅靈、治癒、回復力量1、抗魔、防禦1

道具出現率：15、50、80、95、100、袍、WAND、FLAIL、紋章

召喚／1階段

SHAMAN 祈禱師（シャーマン）

召喚	強4	守2	知11	範2
A+3	D+3	M+3	MP 12	MV 5
判64	兵+1	METER 3	EXP 7	金8
炎70	冷70	地70	風70	雷70
聖70	精80	物70		

傭兵：兵士、投石兵 可使用魔法：雷擊、封術、召喚魔法4

道具出現率：15、50、80、95、100、袍、WAND、GLADIUS、夢幻袍

NECROMANCER 妖術師（ネクロマンサー）

召喚	強4	守2	知11	範2
A+4	D+2	M+3	MP 12	MV 5
判64	兵+1	METER 3	EXP 7	金8
炎67	冷67	地67	風67	雷67
聖60	精77	物67		

傭兵：兵士、暗黑妖精 可使用魔法：雷擊、封術、召喚魔法4

道具出現率：15、50、80、95、100、袍、WAND、GLADIUS、夢幻袍

魔術／1階段

SORCERER 魔術師（ソーサラー）

魔術	強5	守2	知10	範3
A+4	D+3	M+3	MP 11	MV 5
判65	兵+1	METER 3	EXP 7	金8
炎72	冷72	地72	風72	雷72
聖72	精82	物72		

傭兵：弓箭手 可使用魔法：火球、雷擊、封術、衰落、攻擊1

道具出現率：15、50、80、95、100、袍、WAND、GLADIUS、夢幻袍

黑魔術師（アルラウネ）

魔術	強4	守3	知9	範3
A+4	D+3	M+3	MP 12	MV 5
判66	兵+1	METER 3	EXP 7	金8
炎50	冷72	地72	風72	雷72
聖72	精82	物72		

傭兵：暗黑妖精 可使用魔法：吹雪、雷擊、封術、衰落、攻擊1

道具出現率：15、50、80、95、100、袍、WAND、GLADIUS、夢幻袍

水兵／1階段

CAPTAIN 艦長（キャプテン）

水兵	強6	守3	知4	範3
A+5	D+3	M+2	MP 2	MV 8
判51	兵+1	METER 4	EXP 7	金7
炎50	冷50	地50	風50	雷50
聖50	精50	物50		

傭兵：蜥蜴人、人魚、弓箭手

道具出現率：15、50、75、95、100、MAIN GAUCHE、GLADIUS、戰斧、長劍

水上／1階段

SKYLLA 六頭女妖（スキュラ）

水上	強6	守4	知3	範3
A+6	D+3	M+2	MP 1	MV 9
判52	兵+1	METER 3	EXP 7	金7
炎45	冷45	地45	風45	雷45
聖45	精45	物45		

傭兵：暗黑蜥蜴、海龜

道具出現率：15、50、75、95、100、MAIN GAUCHE、GLADIUS、戰斧、長劍

飛兵／1階段

HAWKLORD 鷹君主（ホークロード）

飛兵	強6	守2	知4	範3
A+5	D+3	M+2	MP 3	MV 9
判47	兵+1	METER 4	EXP 7	金7
炎50	冷50	地0	風35	雷50
聖50	精50	物50		

傭兵：小飛仙、鷹馬獸、半鵬鳥

道具出現率：15、50、75、95、100、手斧、長劍、頸鍊、騎兵槍

PEGASUSLORD 飛馬君主（ペガサスロード）

飛兵	強5	守3	知7	範3
A+4	D+4	M+3	MP 5	M V
10	判48	兵+1	METER 4	EXP
7	金7	炎60	冷60	地0
風40	雷60	聖60	精60	物60

傭兵：小飛仙、飛天弓箭手

道具出現率：15、50、75、95、100、手斧、長劍、頸鍊、騎兵槍

騎兵／1階段

SILVERKNIGHT 白銀騎士（シルバーナイト）

騎兵	強6	守4	知4	範3
A+6	D+2	M+2	MP 2	M V
12	判41	兵+1	METER 4	EXP
7	金7	炎55	冷55	地55
風55	雷55	聖55	精55	物55

傭兵：騎兵、槍騎兵、兵士

道具出現率：15、50、75、95、100、手斧、長劍、頸鍊、騎兵槍

魔族／1階段

SUCCUBUS 女夢妖（サキュバス）

魔族	強5	守3	知8	範3
A+4	D+3	M+3	MP 6	MV 6
判56	兵+0	METER 4	EXP 7	金7
炎80	冷80	地0	風80	雷80
聖45	精-1	物80		

傭兵：女魔、狂信者、蝙蝠 可使用魔法：冰結、混亂、回復1、治癒 技能：毒攻擊1

道具出現率：15、50、80、95、100、袍、WAND、GLADIUS、夢幻袍

靈／1階段

LARVAE 亡靈（ラルヴァ）

靈	強6	守1	知9	範3
A+5	D+2	M+3	MP 10	MV 5
判62	兵+0	METER 4	EXP 7	金10
炎60	冷75	地0	風75	雷75
聖45	精-1	物75		

傭兵：幻影、惡靈　可使用魔法：冰結、封術、攻擊1、治癒　技能：麻痺攻擊1　攻擊屬性：精
道具出現率：0、50、60、70、100

步兵／2階段

BATTLEMASTER 格鬥王（バトルマスター）

步兵	強6	守5	知5	範4
A+3	D+2	M+3	MP 3	MV 7
判52	兵+1	METER 5	EXP 9	金13
炎75	冷75	地75	風75	雷75
聖75	精75	物75		

傭兵：步兵、正規軍　技能：劍裝備
道具出現率：15、50、75、95、100、硬皮甲、大劍、大地之鎧、冰之刃

GENERAL 將軍（ジェネラル）

步兵	強5	守6	知5	範4
A+2	D+3	M+4	MP 6	MV 6
判52	兵+0	METER 5	EXP 9	金13
炎75	冷75	地75	風75	雷75
聖75	精75	物75		

傭兵：長矛兵、長槍兵、弓箭手　可使用魔法：回復1　技能：金屬鎧裝備
道具出現率：15、50、75、95、100、硬皮甲、大劍、大地之鎧、冰之刃

MINOTAUR 牛頭人（ミノタウロス）

步兵	強8	守4	知3	範4
A+4	D+2	M+1	MP 0	MV 6
判53	兵+1	METER 5	EXP 9	金14
炎65	冷65	地65	風65	雷65
聖65	精55	物65		

傭兵：狼人、食人魔、傀儡
道具出現率：15、50、75、95、100、戰斧、惡魔斧、大地之鎧、鐵片甲

盜賊／2階段

ASSASSIN 暗殺者（アサシン）

盜賊	強7	守3	知6	範3
A+3	D+2	M+2	MP 2	MV 4
判72	兵+0	METER 4	EXP 9	金11
炎65	冷65	地65	風65	雷65
聖65	精65	物65		

傭兵：戰士、流氓、重弓兵　技能：CRITICAL　攻擊屬性：精
道具出現率：23、60、85、98、100、GLADIUS、硬皮甲、增速鞋、精靈石之指輪

槍兵／2階段

IRONGOLEM 鐵巨像兵（アイアンゴーレム）

槍兵	強5	守7	知3	範4
A+2	D+4	M+2	MP 0	MV 6
判51	兵+1	METER 5	EXP 10	金15
炎90	冷90	地90	風90	雷80
聖90	精0	物90		

傭兵：傀儡、骸骨巨像兵　技能：解毒能力
道具出現率：0、50、60、70、100

僧侶／2階段

PRIEST 僧侶（プリースト）

僧侶	強4	守4	知9	範3
A+2	D+2	M+5	MP 10	MV 5
判65	兵-1	METER 5	EXP 8	金11
炎85	冷85	地85	風85	雷85
聖-15	精85	物85		

傭兵：苦行僧、十字軍　可使用魔法：驅靈、回復2、召喚魔法2
道具出現率：10、50、80、95、100、十字架、流星槌、寶珠、水晶棒

神官／2階段

PALADIN 神聖鬥士（パラディン）

神官	強5	守5	知8	範4
A+2	D+3	M+6	MP 7	MV 5
判66	兵+1	METER 4	EXP 8	金11
炎87	冷87	地87	風87	雷87
聖-20	精87	物87		

傭兵：十字軍、驅魔人、弓箭手
可使用魔法：驅靈、神聖氣息、防禦2、抗魔、回復2
道具出現率：15、50、80、95、100、十字架、流星槌、寶珠、水晶棒

DALKPALADIN 暗黑神聖鬥士（ダークパラディン）

神官	強5	守5	知8	範4
A+2	D+3	M+6	MP 7	MV 5
判66	兵+1	METER 4	EXP 8	金11
炎89	冷89	地89	風89	雷89
聖70	精89	物89		

傭兵：暗黑苦行僧、狂信者、暗黑妖精
可使用魔法：驅靈、神聖氣息、防禦2、抗魔、回復2
道具出現率：15、50、80、95、100、WAND、流星槌、寶珠、水晶棒

召喚／2階段

SUMMONERS 召喚使（サモナー）

召喚	強5	守3	知12	範3
A+2	D+2	M+4	MP 14	MV 5
判65	兵+0	METER 5	EXP 9	金13
炎80	冷80	地80	風80	雷80
聖80	精90	物80		

傭兵：弓箭手　可使用魔法：雷暴、HP吸收、召喚魔法5
道具出現率：15、50、80、95、100、WAND、GLADIUS、寶珠、聖杯

魔術／2階段

MAGE 魔法使（メイジ）

魔術	強5	守4	知10	範4
A+3	D+2	M+4	MP 14	MV 5
判66	兵+0	METER 4	EXP 9	金14
炎85	冷85	地85	風85	雷85
聖85	精95	物85		

傭兵：妖精、重弓兵　可使用魔法：龍捲風、雷暴、睡眠、魔封區、攻擊2　技能：魔術道具裝備
道具出現率：15、50、80、95、100、WAND、GLADIUS、寶珠、聖杯

CAITSITH 貓妖（ケットシー）

魔術	強4	守3	知11	範4
A+2	D+2	M+4	MP 14	MV 5
判67	兵+0	METER 4	EXP 9	金14
炎85	冷85	地85	風85	雷85
聖85	精95	物85		

傭兵：暗黑妖精、魔女　可使用魔法：龍捲風、雷暴、睡眠、魔封區、攻擊2　技能：魔術道具裝備
道具出現率：15、50、85、95、100、WAND、GLADIUS、寶珠、聖杯

水兵／2階段

SERPENTKNIGHT 水蛇騎士（サーペンナイト）

水兵	強 7	守 5	知 5	範 4
A+3	D+2	M+3	MP 4	MV 9
判 52	兵 +1	METER 5	EXP 9	金 14
炎 70	冷 70	地 70	風 70	雷 70
聖 70	精 70	物 70		

傭兵：人魚、水妖、長矛兵、妖精　技能：CRITICAL

道具出現率：15、50、75、95、100、GLADIUS、大劍、硬皮甲、冰之刃

水上／2階段

SEA SERPENT 水蛇（シーサーペント）

水上	強 8	守 5	知 3	範 4
A+3	D+3	M+2	MP 0	MV 9
判 53	兵 +1	METER 5	EXP 9	金 14
炎 65	冷 65	地 65	風 65	雷 65
聖 65	精 60	物 65		

傭兵：海龜、暗黑蜥蜴、殺人章魚、暗黑水妖 技能：毒攻擊 2

道具出現率：0、50、60、70、100

飛兵／2階段

DRAGONKNIGHT 龍騎士（ドラゴンナイト）

飛兵	強 5	守 5	知 5	範 4
A+3	D+2	M+3	MP 4	M V
10	判 49	兵 +1	METER 5	EXP 9
金 13	炎 85	冷 85	地 0	風 55
雷 70	聖 70	精 70	物 70	

傭兵：鷹馬獸、天使、半鵬鳥、飛天弓箭手

道具出現率：15、50、75、98、100、長劍、硬皮甲、騎兵槍、血之騎槍

WYVERN 飛龍（ワイバーン）

飛兵	強 6	守 4	知 3	範 4
A+3	D+2	M+2	MP 0	M V
10	判 50	兵 +1	METER 5	EXP
9	金 13	炎 70	冷 70	地 0
風 55	雷 70	聖 70	精 55	物 70

傭兵：蝙蝠、人面鳥、翼妖獸　技能：毒攻擊 3

道具出現率：15、50、75、98、100、長劍、硬皮甲、騎兵槍、血之騎槍

騎兵／2階段

BRAVEKNIGHT 敢死騎士（ブレイブナイト）

騎兵	強 7	守 4	知 5	範 4
A+3	D+2	M+3	MP 2	M V
12	判 42	兵 +1	METER 5	EXP
9	金 13	炎 70	冷 70	地 70
風 70	雷 70	聖 70	精 70	物 70

傭兵：槍騎兵、重裝槍騎兵、人馬兵

道具出現率：15、50、75、98、100、長劍、硬皮甲、騎兵槍、血之騎槍

特馬／2階段

UNICORNKNIGHT 獨角獸騎士（ユニコーンナイト）

特馬	強 5	守 4	知 8	範 4
A+3	D+2	M+3	MP 8	M V
13	判 42	兵 +1	METER 5	EXP 9
金 13	炎 85	冷 85	地 85	風 85
雷 85	聖 85	精 -10	物 85	

傭兵：獨角獸、人馬兵　可使用魔法：封術、加速、治療

道具出現率：15、50、75、98、100、長劍、硬皮甲、騎兵槍、血之騎槍

SABRETIGER 軍刀虎（サーベルタイガー）

特馬	強 8	守 4	知 3	範 4
A+4	D+2	M+2	MP 0	M V
13	判 43	兵 +1	METER 5	EXP 9
金 13	炎 65	冷 65	地 65	風 65
雷 65	聖 65	精 50	物 65	

傭兵：巨蟲、地獄犬、蠍子、人馬兵

道具出現率：15、50、75、98、100、長劍、硬皮甲、騎兵槍、血之騎槍

死馬／2階段

DEATHKNIGHT 死神騎士（デスナイト）

死馬	強 7	守 4	知 4	範 4
A+4	D+2	M+3	MP 0	M V
12	判 41	兵 +1	METER 5	EXP 9
金 13	炎 70	冷 80	地 80	風 80
雷 80	聖 55	精 -30	物 80	

傭兵：喪屍騎士、巨蟲、蠍子

道具出現率：15、50、75、98、100、長劍、硬皮甲、騎兵槍、血之騎槍

魔族／2階段

ARCDEMON 大惡魔（アークデーモン）

魔族	強 5	守 4	知 10	範 4
A+3	D+2	M+4	MP 11	MV 5
判 62	兵 +0	METER 5	EXP 9	金 14
炎 85	冷 85	地 0	風 85	雷 85
聖 50	精 -30	物 85		

傭兵：夢魔、暗黑妖精　可使用魔法：火球、衰落、召喚魔法 4　技能：魔術道具裝備

道具出現率：15、50、80、95、100、WAND、GLADIUS、寶珠、聖杯

靈／2階段

WRAITH 幽靈（レイス）

靈	強 5	守 4	知 8	範 4
A+3	D+2	M+4	MP 9	MV 5
判 63	兵 +0	METER 5	EXP 9	金 14
炎 80	冷 80	地 0	風 80	雷 80
聖 50	精 -30	物 80		

傭兵：惡靈、幽鬼、暗黑妖精　可使用魔法：吹雪、魔封區、攻擊 2、遲緩　技能：麻痺攻擊 2

道具出現率：15、70、96、98、100、WAND、寶珠、巫師杖、鬥魂盾

不死／2階段

LIVING ARMOR 活鎧甲（リビングアーマー）

不死	強 5	守 5	知 5	範 4
A+2	D+3	M+3	MP 7	MV 8
判 50	兵 +1	METER 5	EXP 9	金 13
炎 60	冷 75	地 75	風 75	雷 75
聖 60	精 75	物 75		

傭兵：骷髏兵、女死使

道具出現率：15、50、75、95、100、硬皮甲、大劍、大地之鎧、冰之刃

龍／2階段

GREAT DRAGON 巨龍（グレートドラゴン）

龍	強 7	守 5	知 4	範 4
A+2	D+3	M+3	MP 6	MV 9
判 35	兵 +1	METER 5	EXP 10	金 13
炎 90	冷 90	地 0	風 65	雷 85
聖 85	精 85	物 85		

傭兵：紅龍、白龍
道具出現率：15 、 50 、 60 、 70 、 100

史萊姆／2階段

SUPER CAIZER 超級史萊姆王（スーパーギャザー）

史萊姆	強4	守8	知2	範4
A+2	D+4	M+2	MP 0	MV 6
判42	兵+1	METER 5	EXP 7	金13
炎50	冷80	地-95	風-95	雷 -
95	聖80	精0	物80	

傭兵：史萊姆、黑史萊姆　技能：再生、麻痺攻擊4
道具出現率：30 、 60 、 90 、 98 、 100 、 GLADIUS 、十字架、寶珠、古代之石

步兵／3階段

SWORDMASTER 劍王之王（ソードマスター）

步兵	強9	守6	知6	範4
A+5	D+4	M+4	MP 4	MV 7
判53	兵+1	METER 6	EXP 11	金19
炎87	冷87	地87	風87	雷87
聖87	精87	物87		

傭兵：親衛兵、長矛兵、弓箭手　可使用魔法：加速　技能：劍裝備
道具出現率：15 、 50 、 75 、 95 、 100 、大劍、冰之刃、鎖鍊甲、 GRAM

MARSHAL 元帥（マーシャル）

步兵	強6	守9	知8	範4
A+3	D+6	M+4	MP 5	MV 6
判52	兵+1	METER 6	EXP 11	金19
炎87	冷87	地87	風87	雷87
聖87	精87	物87		

傭兵：長矛兵、長槍兵、正規軍、重弓兵
可使用魔法：回復1　技能：金屬鎧裝備
道具出現率：15 、 50 、 75 、 95 、 100 、戰斧、冰之刃、鎖鍊甲、怪力神之棒

MARSHAL 元帥（マーシャル）／韋拉專用

步兵	強6	守9	知8	範4
A+3	D+6	M+4	MP 5	MV 6
判52	兵+1	METER 6	EXP 10	金19
炎87	冷87	地87	風87	雷87
聖87	精87	物87		

傭兵：長矛兵、長槍兵、正規軍、重弓兵
可使用魔法：回復1　技能：金屬鎧裝備
道具出現率：15 、 50 、 75 、 95 、 100 、戰斧、冰之刃、鎖鍊甲、怪力神之棒

GIANT 巨人（ジャイアント）

步兵	強10	守6	知4	範4
A+6	D+4	M+2	MP 0	MV 6
判54	兵+1	METER 6	EXP 11	金19
炎90	冷90	地90	風90	雷90
聖90	精80	物90		

傭兵：狼人、食人魔、山洞巨人、巨蟲
道具出現率：10 、 50 、 75 、 95 、 100 、惡魔斧、鎖鍊甲、冰之刃、怪力神之棒

野伏／3階段

RANGER 遊俠（レンジャー）

野伏	強9	守6	知10	範0
A+5	D+4	M+4	MP 12	MV 4
判72	兵-1	METER 6	EXP 11	金19
炎80	冷80	地80	風80	雷80
聖80	精80	物80		

傭兵：戰士、武鬥家、長矛兵、弓車　可使用魔法：地震　技能：駿足
道具出現率：23 、 60 、 80 、 95 、 100 、 GLADIUS 、硬皮甲、短弓、妖精弓

NINJA 忍者（忍者）

野伏	強9	守5	知12	範1
A+6	D+3	M+4	MP 9	MV 5
判70	兵-1	METER 6	EXP 11	金19
炎75	冷75	地75	風75	雷75
聖75	精87	物75		

傭兵：下忍　可使用魔法：睡眠、混亂、封術、加速　技能：麻痺攻擊1
道具出現率：23 、 60 、 80 、 95 、 100 、 GLADIUS 、硬皮甲、短弓、妖精弓

槍兵／3階段

魔法巨像兵（ミスリルゴーレム）

槍兵	強5	守11	知3	範4
A+3	D+8	M+3	MP 0	MV 6
判51	兵+1	METER 6	EXP 12	金25
炎97	冷97	地97	風97	雷85
聖97	精0	物95		

傭兵：骸骨巨像兵、瘋狂巨像兵、魔女　技能：再生
道具出現率：0 、 50 、 60 、 70 、 100

僧侶／3階段

HIPRIEST 上位僧侶（ハイプリースト）

僧侶	強6	守6	知12	範3
A+3	D+4	M+6	MP 13	MV 5
判65	兵+0	METER 6	EXP 11	金16
炎94	冷94	地94	風94	雷94
聖-50	精94	物94		

傭兵：驅魔人、十字軍、聖者　可使用魔法：防禦2、回復2、回復力量2、治癒、召喚魔法3
道具出現率：15 、 50 、 75 、 95 、 100 、流星槌、寶珠、聖王之護符、皇冠

神官／3階段

SAINT 聖徒（セイント）

神官	強7	守7	知10	範4
A+4	D+4	M+7	MP 9	MV 5
判66	兵+1	METER 5	EXP 11	金16
炎96	冷96	地96	風96	雷96
聖-50	精96	物96		

傭兵：聖者、上位妖精、狙擊手、正規軍　可使用魔法：神聖氣息、魔封區、衰落、回復2、回復力量2
道具出現率：15 、 50 、 75 、 95 、 100 、流星槌、寶珠、聖王之護符、皇冠

DARKSAINT 暗黑聖徒（ダークセイント）

神官	強7	守7	知11	範4
A+4	D+4	M+7	MP 10	MV 5
判66	兵+1	METER 5	EXP 11	金16
炎96	冷96	地96	風96	雷96
聖75	精96	物96		

傭兵：闇之使徒、魔女、弓車、食人魔　可使用魔法：神聖氣息、魔封區、衰落、回復2、回復力量2
道具出現率：15 、 50 、 75 、 95 、 100 、流星槌、寶珠、聖王之護符、皇冠

召喚／3階段

WIZARD 巫術師（ウィザード）

召喚	強7	守5	知14	範3
A+4	D+3	M+5	MP 15	MV 5
判65	兵-1	METER 6	EXP 11	金16
炎90	冷90	地90	風90	雷90
聖90	精94	物90		

傭兵：正規軍、弓車　可使用魔法：爆破、攻擊2、召喚魔法6

道具出現率：15、50、75、95、100、GLADIUS、巫師杖、夢幻袍、炎之寶珠

DARKWIZARD 暗黑巫術師（ダークウィザード）

召喚	強7	守5	知14	範3
A+4	D+3	M+5	MP 14	MV 5
判65	兵-1	METER 6	EXP 11	金16
炎92	冷92	地92	風92	雷92
聖87	精92	物92		

傭兵：正規軍、弓車　可使用魔法：爆破、攻擊2、召喚魔法6

道具出現率：15、50、75、95、100、GLADIUS、巫師杖、夢幻袍、炎之寶珠

魔術／3階段

ARCHMAGE 大魔法使（アークメイジ）

魔術	強8	守5	知13	範4
A+5	D+3	M+5	MP 15	MV 5
判65	兵+1	METER 6	EXP 11	金16
炎94	冷94	地94	風94	雷94
聖94	精98	物94		

傭兵：正規軍、弓車　可使用魔法：隕石、爆破、睡眠、魔封區、攻擊2

道具出現率：15、50、75、95、100、GLADIUS、巫師杖、夢幻袍、炎之寶珠

LAMIA 半蛇女妖（ラミア）

魔術	強8	守6	知12	範4
A+6	D+2	M+5	MP 14	MV 5
判65	兵+1	METER 6	EXP 11	金16
炎94	冷94	地94	風94	雷94
聖94	精98	物94		

傭兵：弓車、食人魔　可使用魔法：隕石、爆破、睡眠、魔封區、攻擊2 技能：毒攻擊2

道具出現率：15、50、75、95、100、GLADIUS、巫師杖、夢幻袍、炎之寶珠

水兵／3階段

SERPENT LORD 水蛇君主（サーペンロード）

水兵	強8	守7	知6	範4
A+6	D+3	M+4	MP 3	MV 9
判53	兵+1	METER 6	EXP 11	金19
炎82	冷82	地82	風82	雷82
聖82	精82	物82		

傭兵：蜥蜴君主、水妖、重裝槍騎兵、弓車　可使用魔法：攻擊1

道具出現率：15、50、75、95、100、大劍、冰之刃、鎖鍊甲、GRAM

水上／3階段

OROCHI 大蛇（オロチ）

水上	強9	守7	知3	範4
A+7	D+3	M+3	MP 4	MV 9
判54	兵+1	METER 6	EXP 11	金19
炎77	冷85	地85	風85	雷85
聖85	精70	物85		

傭兵：大海蟲、鯊魚、毒青蛙　可使用魔法：火炎彈　技能：再生、毒攻擊4

道具出現率：10、85、96、98、100、大劍、冰之刃、GRAM、古代之石

飛兵／3階段

DRAGONLORD 龍君主（ドラゴンロード）

飛兵	強8	守6	知8	範4
A+5	D+3	M+4	MP 6	M V
10	判50	兵+1	METER 6	EXP 11
金19	炎90	冷90	地0	風60
雷87	聖87	精87	物87	

傭兵：大天使、飛天弓箭手、重裝槍騎兵　可使用魔法：火炎彈

道具出現率：15、50、75、95、100、騎兵槍、炎之騎槍、鎖鍊甲、龍騎士之騎槍

SPHINX 人面獸（スフィンクス）

飛兵	強7	守6	知10	範4
A+5	D+3	M+4	MP 8	M V
10	判51	兵+1	METER 6	EXP 11
金19	炎94	冷94	地0	風70
雷94	聖94	精94	物94	

傭兵：守護魔、飛天弓箭手、地獄犬

道具出現率：15、50、75、95、100、騎兵槍、炎之騎槍、鎖鍊甲、龍騎士之騎槍

騎兵／3階段

KNIGHTMASTER 騎士之王（ナイトマスター）

騎兵	強10	守6	知6	範4
A+6	D+4	M+4	MP 3	M V
13	判43	兵+1	METER 6	EXP 11
金19	炎82	冷82	地82	風82
雷82	聖82	精82	物82	

傭兵：重騎兵、弓騎兵、天使、長矛兵　可使用魔法：攻擊1

道具出現率：15、50、75、95、100、騎兵槍、炎之騎槍、鎖鍊甲、鐵片甲

特馬／3階段

UNICORNLORD 獨角獸君主（ユニコーンロード）

特馬	強8	守6	知8	範4
A+5	D+3	M+5	MP 4	M V
13	判44	兵+1	METER 6	EXP
11	金19	炎90	冷90	地90
風90	雷90	聖100	精100	物90

傭兵：獅獸、弓騎兵、長矛兵　可使用魔法：回復2、治癒、轉移　技能：解毒能力

道具出現率：15、50、75、95、100、騎兵槍、炎之騎槍、鎖鍊甲、龍片甲

CERBERUS 賽柏拉斯（ケルベロス）

特馬	強8	守6	知5	範4
A+5	D+3	M+5	MP 4	M V
13	判44	兵+1	METER 6	EXP 11
金19	炎-80	冷82	地82	風82
雷82	聖65	精75	物82	

傭兵：雙頭犬、石化雞　可使用魔法：火炎彈技能：麻痺攻擊2

道具出現率：15、50、75、95、100、騎兵槍、炎之騎槍、鎖鍊甲、龍片甲

魔族／3階段

DEMONLORD 惡魔君主（デーモンロード）

魔族	強 8	守 5	知 11	範 4
A+5	D+4	M+5	MP 12	MV 6
判 58	兵 +0	METER 6	EXP 11	金 19
炎 97	冷 97	地 0	風 97	雷 97
聖 78	精 -97	物 97		

傭兵：夢魔、小惡魔、骸骨巨像兵　可使用魔法：MP 吸收、攻擊 2、抗魔、召喚魔法 5

道具出現率：15、50、75、95、100、紋章、巫師杖、夢幻袍、炎之寶珠

靈／3階段

DEATH 死神（デス）

靈	強 8	守 5	知 7	範 4
A+5	D+3	M+5	MP 10	MV 5
判 63	兵 +1	METER 6	EXP 11	金 19
炎 94	冷 94	地 94	風 94	雷 94
聖 75	精 -80	物 94		

傭兵：幻影、魔影、弓車、食人魔　可使用魔法：HP 吸收、MP 吸收、爆破、攻擊 2　攻擊屬性：精

道具出現率：10、70、96、98、100、巫師杖、寶珠、鬥魂盾、古代之石

不死／3階段

VAMPIRE 吸血殭屍（バンパイア）

不死	強 8	守 6	知 9	範 4
A+4	D+3	M+5	MP 12	MV 7
判 55	兵 +1	METER 6	EXP 11	金 19
炎 95	冷 95	地 95	風 95	雷 95
聖 80	精 -95	物 95		

傭兵：狼人、喪屍戰士、魔女、骸骨巨像兵

可使用魔法：混亂、抗魔、衰落

道具出現率：15、50、75、95、100、GLADIUS、寶珠、夢幻袍、炎之寶珠

龍／3階段

CHAOSDRAGON 邪龍（カオスドラゴン）

龍	強 10	守 6	知 6	範 4
A+6	D+4	M+4	MP 7	MV 9
判 37	兵 +1	METER 6	EXP 12	金 23
炎 97	冷 97	地 0	風 78	雷 97
聖 85	精 -1	物 97		

傭兵：白龍、黑龍　可使用魔法：火球　技能：毒攻擊 2

道具出現率：5、80、95、98、100、軍刀爪、鬥魂盾、古代之石

步兵／4階段

劍聖（劍聖）

步兵	強 4	守 1	知 0	範 5
A+2	D+1	M+1	MP 0	MV 8
判 51	兵 +1	METER 7	EXP 13	金 29
炎 90	冷 90	地 90	風 90	雷 90
聖 90	精 90	物 90		

傭兵：長槍兵、弓車　判斷上昇

道具出現率：15、60、80、95、100、冰之刃、鐵片甲、GRAM、古代之石

KING 皇帝（キング）

步兵	強 2	守 2	知 3	範 5
A+1	D+1	M+1	MP 2	MV 6
判 56	兵 +1	METER 7	EXP 13	金 30
炎 94	冷 94	地 94	風 94	雷 94
聖 94	精 94	物 94		

傭兵：投石器　可使用魔法：防禦 1　技能：解毒能力

道具出現率：15、60、80、95、100、冰之刃、鐵片甲、GRAM、古代之石

勇者（勇者）

步兵	強 3	守 2	知 2	範 5
A+2	D+0	M+1	MP 3	MV 7
判 53	兵 +1	METER 7	EXP 14	金 28
炎 94	冷 94	地 94	風 94	雷 94
聖 94	精 94	物 94		

傭兵：弓車　可使用魔法：攻擊 1　指揮能力上昇

道具出現率：15、60、80、95、100、冰之刃、鐵片甲、GRAM、古代之石

QUEEN 女王（クイーン）

步兵	強 4	守 1	知 1	範 5
A+2	D+0	M+0	MP 5	MV 8
判 52	兵 +0	METER 7	EXP 13	金 29
炎 92	冷 92	地 92	風 92	雷 92
聖 92	精 92	物 92		

傭兵：親衛兵、重騎兵　可使用魔法：雷暴、地震、再動

道具出現率：15、60、80、95、100、冰之刃、魔法比堅尼、天女之羽衣、古代之石

魔動巨兵（ガイフレーム）

步兵	強 6	守 4	知 3	範 5
A+5	D+3	M+4	MP 2	MV 10
判 40	兵 +1	METER 7	EXP 0	金 30
炎 120	冷 120	地 120	風 120	雷 120
聖 120	精 0	物 120		

傭兵：投石器　技能：解毒能力

道具出現率：0、10、40、60、100

兄貴（ビルダー）

步兵	強 2	守 2	知 3	範 4
A+1	D+1	M+1	MP 2	MV 6
判 56	兵 +1	METER 7	EXP 6	金 30
炎 90	冷 90	地 90	風 90	雷 90
聖 90	精 90	物 90		

傭兵：女忍者、長槍兵　可使用魔法：回復 2　技能：解毒能力

道具出現率：10、60、80、95、100、鐵啞鈴、魔法比堅尼、凡士林、古代之石

野伏／4階段

NINJA MASTER 忍者王（忍者マスター）

野伏	強 2	守 2	知 3	範 1
A+1	D+1	M+2	MP 3	MV 5
判 70	兵 +0	METER 7	EXP 14	金 20
炎 92	冷 92	地 92	風 92	雷 92
聖 92	精 100	物 92		

傭兵：女忍者、長槍兵　可使用魔法：火球、地震、轉移　技能：忍術

道具出現率：15、60、80、95、100、短弓、妖精弓、龍片甲、古代之石

神官／4階段

預言家（アバタール）

神官	強 2	守 0	知 6	範 4
A+1	D+1	M+2	MP 6	MV 5
判 66	兵 +0	METER 7	EXP 12	金 25
炎 98	冷 98	地 98	風 98	雷 98
聖 -80	精 98	物 98		

傭兵：大天使　可使用魔法：地震、防禦 2、抗魔、轉移

道具出現率：15、60、80、95、100、寶珠、聖王之護符、皇冠、古代之石

預言家（アバタール）／主角專用

神官	強 3	守 1	知 7	範 4

A+2　D+1　M+3　MP 8　MV 5
判 67　兵 +0　METER 7　EXP 12　金 25
炎 99　冷 99　地 99　風 99　雷 99
聖 -82　精 99　物 99
傭兵：大天使　可使用魔法：地震、防禦2、抗魔、再動
道具出現率：15、60、80、95、100、寶珠、聖王之護符、皇冠、古代之石

PRINCESS 公主（プリンセス）
神官　強 3　守 0　知 4　範 4
A+2　D+1　M+1　MP 4　MV 5
判 66　兵 +1　METER 7　EXP 12　金 28
炎 97　冷 97　地 97　風 97　雷 97
聖 -50　精 97　物 97
傭兵：親衛兵　可使用魔法：隕石、轉移、再動
道具出現率：15、60、80、95、100、寶珠、魔法比堅尼、皇冠、古代之石

DARKPRINCESS 暗黑公主（ダークプリンセス）
神官　強 3　守 0　知 4　範 4
A+2　D+1　M+1　MP 4　MV 5
判 66　兵 +1　METER 7　EXP 13　金 28
炎 98　冷 98　地 98　風 98　雷 98
聖 85　精 98　物 98
傭兵：闇之使徒、暗黑衛兵　可使用魔法：隕石、轉移、再動
道具出現率：15、60、80、95、100、寶珠、魔法比堅尼、皇冠、古代之石

召喚／4階段

DARKMASTER 暗黑王者（ダークマスター）
召喚　強 5　守 4　知 10　範 5
A+7　D+5　M+5　MP 10　MV 5
判 67　兵 +0　METER 7　EXP 0　金 28
炎 125　冷 125　地 125　風 125　雷 125
聖 95　精 -90　物 125
傭兵：暗黑衛兵、守護魔、小惡魔、魔影　可使用魔法：隕石、地震、回復2　技能：解毒能力
道具出現率：15、70、80、95、100、巫師杖、古代之石、闇之法衣、血之盟約

魔術／4階段

HERMIT 隱士（ハーミット）
魔術　強 2　守 1　知 8　範 4
A+1　D+1　M+2　MP 7　MV 5
判 65　兵 +0　METER 7　EXP 13　金 27
炎 99　冷 99　地 99　風 99　雷 99
聖 99　精 105　物 99
傭兵：投石器　可使用魔法：睡眠、再動
道具出現率：15、70、80、95、100、巫師杖、炎之寶珠、皇冠、古代之石

水兵／4階段

SERPENT MASTER 水蛇王者（サーペンマスター）
水兵　強 4　守 1　知 0　範 5
A+3　D+2　M+0　MP 3　MV 9
判 53　兵 +1　METER 7　EXP 14　金 25
炎 90　冷 90　地 90　風 90　雷 90
聖 90　精 90　物 90
傭兵：大魚君主、重騎兵
道具出現率：15、60、80、95、100、鎖鍊甲、龍片甲、怪力神之棒、古代之石

飛兵／4階段

DRAGONMASTER 龍王之王（ドラゴンマスター）
飛兵　強 2　守 2　知 0　範 4
A+1　D+3　M+0　MP 1　MV 11
判 50　兵 +1　METER 7　EXP 13
金 26　炎 100　冷 100　地 0　風 75
雷 94　聖 94　精 94　物 94
可使用魔法：火球
道具出現率：15、60、80、95、100、炎之騎槍、鎖鍊甲、龍騎士之騎槍、古代之石

騎兵／4階段

ROYALGUARD 皇家衛兵（ロイヤルガード）
騎兵　強 3　守 2　知 0　範 5
A+2　D+3　M+0　MP 0　MV 14
判 43　兵 +1　METER 7　EXP 14
金 28　炎 94　冷 94　地 94
風 94　雷 94　聖 94　精 94　物 94
傭兵：重裝重騎兵、皇家槍騎兵
道具出現率：15、60、80、95、100、炎之騎槍、鐵片甲、龍騎士之騎槍、古代之石

魔族／4階段

魔神（魔神）
魔族　強 1　守 2　知 3　範 4
A+0　D+2　M+1　MP 5　MV 6
判 58　兵 +0　METER 7　EXP 14　金 28
炎 120　冷 120　地 0　風 120　雷 120
聖 85　精 -95　物 120
傭兵：守護魔、黑龍　可使用魔法：HP吸收、睡眠、衰落、遲緩、召喚魔法6
道具出現率：15、70、80、95、100、巫師杖、古代之石、闇之法衣、血之盟約

混沌之王（混沌の王）
魔族　強 9　守 8　知 12　範 5
A+8　D+9　M+6　MP 13　MV 9
判 45　兵 +1　METER 7　EXP 0　金 30
炎 0　冷 0　地 0　風 0　雷 0
聖 125　精 -98　物 0
可使用魔法：地震　技能：解毒能力
道具出現率：15、70、80、95、100、巫師杖、古代之石、闇之法衣、血之盟約

邪神（邪神）
魔族　強 4　守 3　知 8　範 5
A+5　D+6　M+2　MP 9　MV 8
判 46　兵 +1　METER 7　EXP 0　金 29
炎 110　冷 110　地 0　風 110　雷 110
聖 95　精 -95　物 110
可使用魔法：地震　技能：解毒能力
道具出現率：15、70、80、95、100、巫師杖、古代之石、闇之法衣、血之盟約

靈／4階段

DEATHLORD 死神君主（デスロード）
靈　強 2　守 2　知 3　範 4
A+1　D+2　M+2　MP 5　MV 5
判 63　兵 +0　METER 7　EXP 13　金 28
炎 97　冷 97　地 97　風 97　雷 97
聖 78　精 -85　物 97
可使用魔法：隕石　攻擊屬性：精
道具出現率：15、70、80、95、100、巫師杖、鬥魂盾、炎之寶珠、古代之石

不死／4階段

VAMPIRELORD 吸血殭屍君主（バンパイアロード）
不死　強 2　守 2　知 4　範 4
A+2　D+2　M+1　MP 3　MV 7
判 55　兵 +1　METER 7　EXP 14　金 28
炎 100　冷 100　地 100　風 100　雷 100
聖 90　精 -95　物 100
可使用魔法：回復1、隕石 麻痺攻擊2
道具出現率：15、70、80、95、100、巫師杖、冰之刃、炎之寶珠、古代之石

魔法數據一覽表 PART 2
召喚魔法一覽表

召喚魔法 1　消耗 MP 7　難度 25　詠唱 40
對空飛兵　炎 C 冷 C 地 A 風 D 雷 C 聖 C 精 C 物 C
攻 20　防 12　移 11　判斷 55　MP 25

召喚魔法 2　消耗 MP 14　難度 35　詠唱 50
精靈　炎 C 冷 C 地 A 風 S 雷 C 聖 C 精 C 物 C
攻 25　防 13　移 6　判斷 60　MP 40

召喚魔法 3　消耗 MP 20　難度 48　詠唱 60
飛兵　炎 B 冷 B 地 A 風 C 雷 B 聖 A 精 A 物 B
攻 25　防 24　移 10　判斷 47　MP 50

召喚魔法 4　消耗 MP 8　難度 30　詠唱 42
特殊騎兵　炎 E 冷 E 地 E 風 E 雷 E 聖 E 精 E 物 E
攻 23　防 14　移 4　判斷 68　MP 0

召喚魔法 5　消耗 MP 17　難度 40　詠唱 33
步兵　炎 D 冷 D 地 D 風 D 雷 D 聖 D 精 D 物 D
攻 26　防 17　移 7　判斷 50　MP 15

召喚魔法 6　消耗 MP 24　難度 55　詠唱 65
特殊騎兵　炎 C 冷 C 地 C 風 C 雷 C 聖 C 精 C 物 C
攻 32　防 20　移 11　判斷 52　MP 0

召喚魔法 1　消耗 MP 7　難度 25　詠唱 40
特殊騎兵　炎 C 冷 C 地 C 風 C 雷 C 聖 C 精 C 物 C
攻 25　防 15　移 12　判斷 52　MP 0

召喚魔法 2　消耗 MP 14　難度 35　詠唱 50
步兵　炎 C 冷 C 地 C 風 C 雷 C 聖 C 精 C 物 C
攻 24　防 18　移 7　判斷 50　MP 22

召喚魔法 3　消耗 MP 20　難度 48　詠唱 60
飛兵　炎 S 冷 C 地 A 風 C 雷 B 聖 A 精 A 物 B
攻 28　防 22　移 8　判斷 61　MP 30

召喚魔法 4　消耗 MP 8　難度 30　詠唱 42
靈　炎 D 冷 C 地 A 風 C 雷 C 聖 E 精 S 物 C
攻 23　防 12　移 6　判斷 60　MP 15

召喚魔法 5　消耗 MP 17　難度 40　詠唱 33
魔族　炎 C 冷 C 地 C 風 C 雷 C 聖 D 精 B 物 C
攻 24　防 18　移 6　判斷 56　MP 35

召喚魔法 6　消耗 MP 24　難度 55　詠唱 65
水上兵　炎 C 冷 C 地 C 風 C 雷 C 聖 C 精 C 物 C
攻 30　防 25　移 8　判斷 50　MP 0

道具召喚魔法

需裝備灼熱之杖及可使用召喚魔法 4~6 任何之一　消耗 MP 30　詠唱 70
魔族　炎 C 冷 C 地 C 風 C 雷 C 聖 C 精 S 物 C
攻 28　防 22　移 6　判斷 56　MP 40

需裝備天使之羽根及可使用召喚魔法 1~3 任何之一　消耗 MP 35　詠唱 70
飛兵　炎 B 冷 B 地 A 風 C 雷 B 聖 S 精 A 物 B
攻 24　防 21　移 9　判斷 55　MP 50

需裝備龍王之杖、龍王之王冠及可使用任何一種召喚魔法　消耗 MP 35　詠唱 70
龍　炎 B 冷 B 地 A 風 B 雷 B 聖 S 精 A 物 B
攻 31　防 25　移 9　判斷 37　MP 25

需裝備雷神之槌、雷神力帶及可使用召喚魔法 1~3 任何之一　消耗 MP 35　詠唱 70
步兵　炎 C 冷 C 地 C 風 C 雷 S 聖 C 精 C 物 C
攻 32　防 24　移 7　判斷 50　MP 15

需裝備鐵啞鈴及可使用召喚魔法 1~3 任何之一　消耗 MP 38　詠唱 70
步兵　炎 C 冷 C 地 C 風 C 雷 C 聖 C 精 C 物 C
攻 33　防 28　移 7　判斷 50　MP 12

需裝備女神之裙、神聖指環及可使用召喚魔法 1~3 任何之一　消耗 MP 40　詠唱 85
僧侶　炎 A 冷 A 地 A 風 A 雷 A 聖 S 精 A 物 A
攻 29　防 28　移 9　判斷 45　MP 55

需裝備闇之法衣、血之盟約及可使用召喚魔法 4~6 任何之一　消耗 MP 40　詠唱 85
魔族　炎 A 冷 A 地 A 風 A 雷 A 聖 B 精 S 物 A
攻 32　防 28　移 9　判斷 45　MP 40

技能名稱	對象	效果
劍裝備（剣装備）	自己	可在任何職業下裝備劍
半身甲裝備（スーツ装備）	自己	可在任何職業下裝備半身甲
魔術道具裝備（魔術道具装備）	自己	可在任何職業下裝備魔術道具
忍術（忍術）	自己	除禁止移動的地形外，可越過任何地形移動
CRITICAL（クリティカル）	自己	可提高會心之一擊的成功率（可累積達 3 次）
再生（リジェネレート）	自己	每回合開始時，指揮官的 HP 會回復 1
HEALING（ヒーリング）	自己	每回合開始時，傭兵的 HP 會回復 1
判斷力上昇（判斷力上昇）	自己	指揮官的判斷力 +3
指揮能力上昇（指揮能力上昇）	自己	傭兵的判斷力 +3
駿足（駿足）	自己	連傭兵在內 MV+2
解毒能力（解毒能力）	自己	令毒、石化及麻痺無效化
毒攻擊 1（毒攻撃 1）	自己	攻擊後 2% 機會令對手中毒
毒攻擊 2（毒攻撃 2）	自己	攻擊後 4% 機會令對手中毒
毒攻擊 3（毒攻撃 3）	自己	攻擊後 6% 機會令對手中毒
毒攻擊 4（毒攻撃 4）	自己	攻擊後 8% 機會令對手中毒
麻痺攻擊 1（マヒ攻撃 1）	自己	攻擊後 2% 機會令對手陷入麻痺狀態
麻痺攻擊 2（マヒ攻撃 2）	自己	攻擊後 4% 機會令對手陷入麻痺狀態
麻痺攻擊 3（マヒ攻撃 3）	自己	攻擊後 6% 機會令對手陷入麻痺狀態
麻痺攻擊 4（マヒ攻撃 4）	自己	攻擊後 8% 機會令對手陷入麻痺狀態
石化攻擊 1（石化攻撃 1）	自己	攻擊後 2% 機會令對手陷入石化狀態
石化攻擊 2（石化攻撃 2）	自己	攻擊後 4% 機會令對手陷入石化狀態
石化攻擊 3（石化攻撃 3）	自己	攻擊後 6% 機會令對手陷入石化狀態
石化攻擊 4（石化攻撃 4）	自己	攻擊後 8% 機會令對手陷入石化狀態

◆技能會在轉職時學會
◆學會了的技能會自行使用
◆麻痺等分為數級的同屬性技能，在攻擊時會以機會率較大的來計算
◆麻痺狀態在一段時間後會自動復原，而毒及石化狀態則必需使用治癒魔法才能治好
◆一旦學會了的技能，即使轉職後仍會保留。

SCENARIO-17C 魔族之女

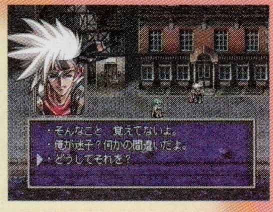
反對和魔族聯手的主角惹怒了卡干斯王，結果被命令只有三人的情況下前往攻城，但由於妮露被作為人質，一行人亦無法違抗這無理的命令，只好三人向着城砦前進，不過在途中的比哥斯河上，卻有人早已在等待他們。

勝利條件
◆擊敗妮絲迪及拉魯
敗北條件
◆主角之死亡

BEFORE BATTLE

上期由於校對上的失誤，分支條件一覽表C路線有一部分漏登了，所以在下會先花少許篇幅來再登一次。

C路線



1）在SCENARIO-12開戰前的劇情部份中，當安祖莉娜問你時選擇「どうしてそれを？」，發生在迷之森林的事件。

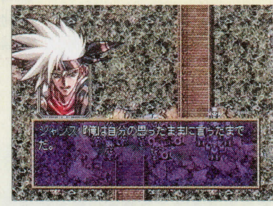
2）在SCENARIO-13~15之間，在戰鬥部份讓安祖莉娜與艾美莉進行一次以上的直接戰鬥，令SCENARIO-15戰鬥結束後，艾美莉知道主角是自己的弟弟。



3）在SCENARIO-17戰鬥開始前讓安祖莉娜及絲法蓮露的友好度達到110以上，之後當其他人問你對同盟的看法時選擇「魔族と～は反対」。

*若到此時為止的結盟值在95以下便會自動選擇「反對與魔族結盟」。

由於主角堅持不應和魔族結盟，於是卡干斯王便派給他另一個任務：攻下傑沙羅夫在達倫（ダーラン）的城砦，但卻不讓兩名公主一同前去，更要留下妮露來作人質，然而更過份的是當主角出發後，卡干斯王竟然命人在主角與連邦軍戰鬥時把他殺掉，韋拉當然明白到不能這樣做，但他現在只能盡量拖延時間，希望國王能回心轉意，不過在這之前，他們要先協助妮絲迪前往拯救她的主人。

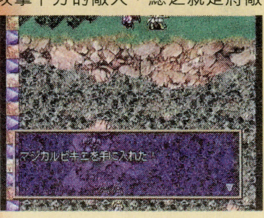


離開王城後，主角仍覺得是自己連累了烈崎及瑪寧兩人的，但其實他們都覺得主角沒有做錯，而且亦認為只要將那城砦攻下便可解決一切。

BATTLE

當主角們來到橋的中央時，突然發覺前後都被魔物包圍了，原來那女魔族妮絲迪對於主角險些破壞了她的任務而懷恨在心，覺得不可讓他留在世上，於是便埋伏在這裏等待主角的到來，主角在這情況下亦只好一戰。

這版的最大難處是同伴一下子只剩下三人，若等級過低的話是會很難玩的，而因應等級的不同，這版的攻略方法可以有兩種，若三人的等級不高時，則可由三人各雇用一隊步兵、槍兵及騎兵，然後先集中攻擊下方的敵人，總之就是將敵人逐個擊破；



若是等級夠高的話，則可讓瑪寧雇用水妖負責水上戰，烈崎雇用弓車鎮守橋的中央，而主角則以騎兵攻擊上方的敵人，由於水妖有8格射程，因此瑪寧在清了水上的敵人後可支援其餘兩人，加上敵人並不密集，這種火力應認已足以應付的了。

當主角到達了圖版上半部的陸地時，妮絲迪會問你當時為何要那樣說，而你則可選答「那些話？（・あんな事？）」、「我討厭魔族（・魔族は嫌いだ。）」、「那是我的預感（・俺のカンだ。）」或「是因為我不喜歡妳（・お前が気に入らないから。）」（在下選答了「那是我～」），至於隱藏道具方面，這版只有在地圖座標（6、13）的位置上放了一件魔法比堅尼，若有水兵的話應不難取得。

AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，妮絲迪突然說希望能跟隨主角，原來她知道自己多次不能完成任務，遲早會被主人所殺，這時你可選擇說「這是妳們自己的事吧（お前たちの勝手な都合だろ）」或「……隨妳喜歡（‥‥好きにしろ）」（在下選了「……隨妳喜歡」），而跟着妮絲迪的拉魯亦同時加入，這時各位可參考轉職表來決定兩人的職業。

魔術師法蘭特（荷西魯）在卡干斯軍的協助下擊退了告魯卡的部隊，法蘭特在確認了卡干斯答應同盟的方針後亦馬上趕往通知霍尼狄王子，而絲法蓮露等人亦要回城阻止卡干斯王殺死主角的命令。

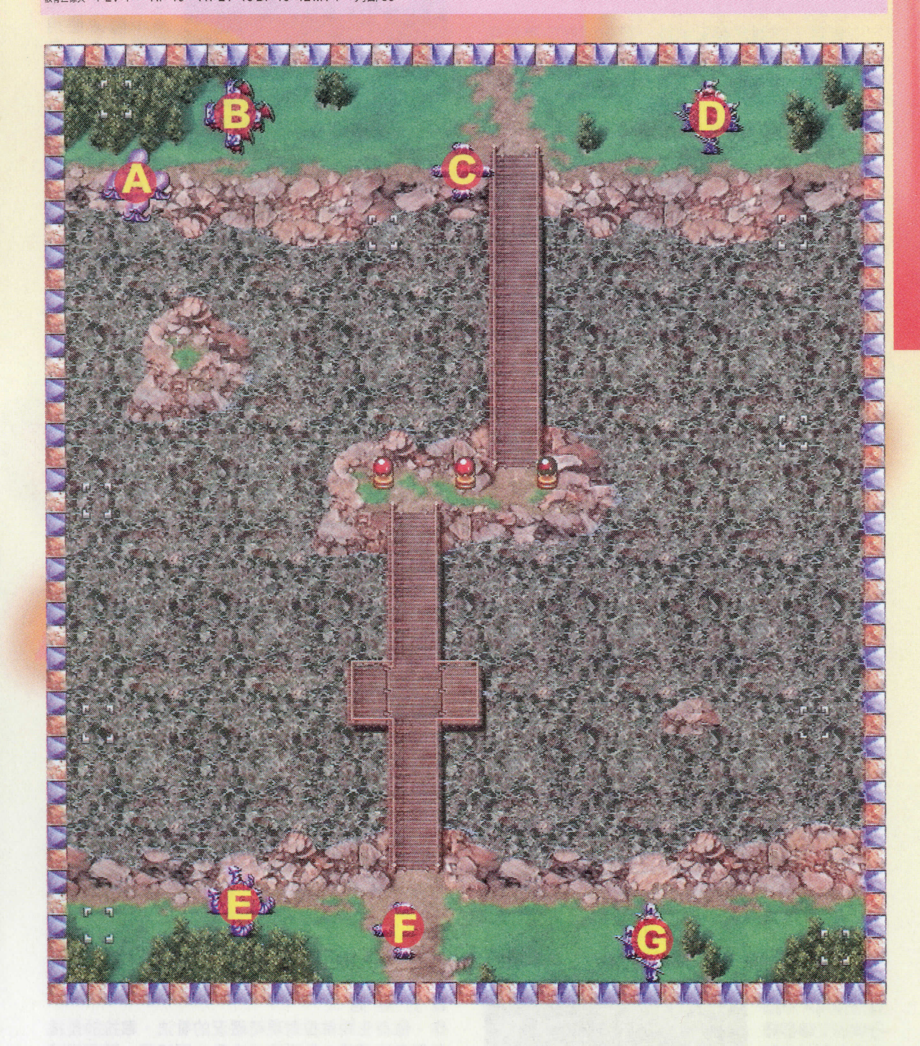
在連邦軍方面，自稱天才軍師的艾華投靠了傑沙羅夫，不過傑沙羅夫亦只是派他去守備一個估計不會有人去攻的城砦……



在一個名叫威爾的小鎮內的孤兒院，突然受到連邦軍包圍，裏面的孤兒全被連邦軍帶走了……

部隊資料數值一覽

A	怪物3			六頭女妖（水上兵）			
LV 8	AT 29	DF 23	HP 10	MP 2	MV 9	判斷 52	指揮 3
殺人章魚×4	LV 8	HP 10	AT 25+12	DF 14+5	MV 8	判斷 50	
B	妮絲迪			惡魔君主（魔族）			
LV 1	AT 35	DF 29	HP 10	MP 23	MV 6	判斷 59	指揮 4
小惡魔×4	LV 1	HP 10	AT 25+13	DF 22+7	MV 6	判斷 58	
C	怪物2			賽柏拉斯（特殊騎兵）			
LV 1	AT 40	DF 25	HP 10	MP 3	MV 13	判斷 44	指揮 4
地獄犬×4	LV 1	HP 10	AT 26+16	DF 10+6	MV 12	判斷 40	
D	怪物1			魔法巨像兵（槍兵）			
LV 1	AT 32	DF 34	HP 10	MP 0	MV 6	判斷 51	指揮 4
骸骨巨像兵×4	LV 1	HP 10	AT 21+10	DF 16+12	MV 7	判斷 50	
E	拉魯			水蛇（水上兵）			
LV 6	AT 41	DF 28	HP 10	MP 2	MV 9	判斷 55	指揮 4
大海蟲×4	LV 6	HP 10	AT 28+15	DF 20+7	MV 8	判斷 52	
F	怪物5			軍刀虎（特殊騎兵）			
LV 5	AT 23	DF 20	HP 10	MP 0	MV 13	判斷 43	指揮 4
地獄犬×3	LV 5	HP 10	AT 26+4	DF 10+2	MV 12	判斷 40	
G	怪物4			鐵巨像兵（槍兵）			
LV 5	AT 26	DF 27	HP 10	MP 0	MV 6	判斷 51	指揮 4
傀儡×3	LV 5	HP 10	AT 19+6	DF 18+8	MV 7	判斷 50	



SCENARIO-18C 騙子艾華

前往傑沙羅夫撒特巴利城砦的主角們，在途中的比哥斯河上受到了女魔族妮絲迪的攻擊。自知任務失敗便難逃一死的妮絲迪，於是懇求主角們讓她成為同伴。

雖然是和自己曾一度討厭的魔族聯手，但眾人在這種奇妙的關係下亦總算來到撒特巴利城。

那裏是由一名他們曾見過的男子固守着的。

勝利條件
◆擊敗艾華
敗北條件
◆主角之死亡

BEFORE BATTLE

告魯卡回到連邦王城後，第一時間向傑沙羅夫報告自己未能阻止卡干斯與第一王子派結盟的事，而他亦認為第一王子派只要加上卡干斯國便有可能足以和他們對抗，不過傑沙羅夫對此似乎毫不擔心，只是說沒有了用兵家的軍隊並不可怕……



在卡干斯城內，韋拉從布路朗手上收到了一封寄給他的信，韋拉打開一看，發覺原來自己供養的孤兒院的孤兒被捉了成為人質，對方提出若想孩子平安無事，便要韋拉獨自前往某個地方……

另一方面，安祖莉娜知道了父親打算派人對付主角後，便一直在城裏悶悶不樂，而絲法蓮露亦看出了這事，於是她便叫安祖莉娜先偷偷離開王城，雖然姊妹兩人亦知日後有可能會難免一戰，但絲法蓮露希望自己的妹妹可以開始過為自己而活的人生，最後安祖莉娜亦決定離開。

妮露陪着安祖莉娜回房執拾隨身物品，不過安祖莉娜亦終於忍不住向妮露訴苦，表示自己其實並非真的是那麼堅強，只不過是因為考慮到姊姊才一直忍下來的，這時妮露會向安祖莉娜表示你曾對她說過某句話，而各位則可選這句話是「失敗的感情會成為戰鬥的活力（・負の感情は戦いの活力にする。）」、「有想得到手的人，才會開出美麗的花朵（・手入れをする人がいて、きれいな花が咲く。）」或「因為有太陽、月光才會明亮（・太陽があるから、月が輝く。）」（在下選了「因為有～」），之後安祖莉娜本想叫妮露一起離開的，但妮露自知可能會成為負擔，所以還是留了下來。

BATTLE



當主角們來到撒特巴利城時，妮絲迪仍是不明白攻擊這裏有何作用，不過守城的艾華卻認為主角們若能打敗他就已等同在這場戰爭中獲勝，妮絲迪望了艾華兩眼，便問主角這傢伙是否真的厲害，因為就連她亦覺得艾華是個「得把口」的人……這時你可選擇說「確是如此（・その通りだ。）」、「如妳所看到的（・見ての通りだ。）」或「真的是厲害的傢伙啊（・本当にすごい奴だぞ。）」（在下選了「確是如此」），跟着戰鬥便會正式開始。

以遊戲中多場攻城戰來説，這可算是較為易玩的一場，因為敵人甚少會主動向你攻擊，多數都是守着原位，直至你進入他的攻擊範圍才會出手，因此攻略的重點是不用心急，大可先集中魔法使用者將敵方的弓車逐隊消滅才進軍，而各同伴則可在開戰前先裝備紋章來提高指揮官及傭兵的魔法耐性，當然，在選擇兵種時亦最好能選一些本身魔法耐性較高的兵種，這樣便可減低敵方魔法帶來的損傷。



這版的道具位置其實是和SCENARIO-20A一樣的，首先是座標（45、14）的石柱碎片，若你調查它沉在水中的部份的話，可得到一枚古代之石（ルーンストーン）。

接着是座標（21、18）～（21、21）的魔法女戰神像，若你在這裏選「想用更多魔法（・もっと魔法を使いたい。）」會得到星之耳環，若選「想魔力更為提高（・もっと魔力を高めたい。）」則會得到冕，其餘兩個選項都是甚麼也不會得到的。至於座標（28、18）～（28、21）則是武器的女戰神像，若在這裏選「正統的槍（・由緒正しい槍。）」可得龍騎士之騎槍，選「有背景的槍（・いわく付きの槍。）」可得血之騎槍，但選其餘兩個選項同樣是甚麼也不會得到的，而由於兩個女戰神像有互相牽制的作用，因此當你選了其中之一的道具後，是不會得到另一個像的道具的，另外若你已在SCENARIO-20A取得了這些道具的話，那麼即使到那些位置亦不會得到道具的。

AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，艾華似乎仍不知道自己是虛有其表的人，只是想不到甚麼好的理由回去向傑沙羅夫解釋，這時荷西魯突然出現，他向艾華表示若肯為他工作的話，便會給他強大的力量，艾華當然是馬上答應，而荷西魯亦將第一個任務交了給他。



捉拿孤兒院孤兒作人質的人其實是傑沙羅夫，韋拉依信上的話來到連邦後，傑沙羅夫便要脅韋拉為他工作，他首先問韋拉對現時戰況的看法，韋拉於是提意可用誘餌將卡干斯變成自己的同盟國，更可直接

以暗殺的方法將第一王子殺掉以盡快結束戰爭，不過他亦同時表示暗殺可能會令人民不滿，加上傑沙羅夫有先王的遺書，以正攻法獲勝便能有大義之名，傑沙羅夫聽後亦表示認同，於是便叫他和告魯卡前往與第一王子派交戰。

在卡干斯國那邊，卡干斯王收到了傑沙羅夫的信，表示若卡干斯國能協助他的話，便答應給他現時一倍的領地，卡干斯王當然大為心動，但又不想破壞和第一王子派的同盟，結果在布路朗的提意下，他決定先拿這信給霍尼狄王子看，企圖從中取得更大利益。

在通往連邦王城的山中，拉霍特與巴魯古都已準備好自己的部隊，打算堂堂正正的在戰場上獲勝，不過因為拉霍特自己亦明白到霍尼狄被暗殺的話便一切也白費，於是只好留下艾美莉來負責霍尼狄王子的護衛工作。

部隊資料數值一覽

A　艾華　大魔法使（魔術師）

LV 1	AT 33	DF 24	HP 10	MP 35	MV 5	判斷 65	指揮 4
投石器 × 3	LV 1	HP 10	AT 27+13	DF 5+6	MV 6	判斷 26	

B／D　連邦軍指揮官5／6　魔法使（魔術師）

LV 5	AT 30	DF 22	HP 10	MP 27	MV 5	判斷 66	指揮 4
弓車 × 3	LV 5	HP 10	AT 20+12	DF 7+5	MV 6	判斷 30	

C　連邦軍指揮官 1　上位僧侶（僧侶）

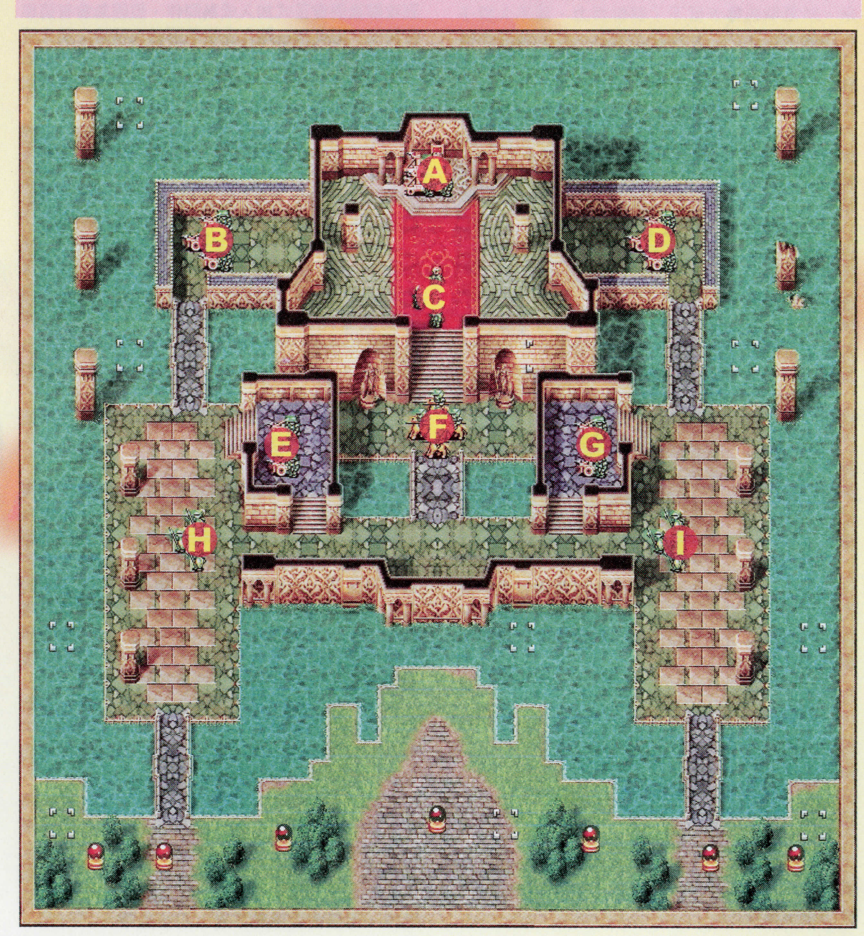
LV 1	AT 29	DF 26	HP 10	MP 27	MV 5	判斷 65	指揮 3
驅魔人 × 3	LV 1	HP 10	AT 22+7	DF 14+10	MV 7	判斷 50	

E／G　連邦軍指揮官3／4　魔法使（魔術師）

LV 4	AT 30	DF 21	HP 10	MP 26	MV 5	判斷 66	指揮 4
弓車 × 2	LV 4	HP 10	AT 20+11	DF 7+5	MV 6	判斷 30	

F　連邦軍指揮官 2　騎士之王（騎兵）

LV 1	AT 39	DF 25	HP 10	MP 5	MV 13	判斷 43	指揮 4
槍騎兵 × 4	LV 1	HP 10	AT 17+15	DF 18+6	MV 6	判斷 69	



SCENARIO-19C 安祖莉娜、悲傷之決意

主角們打倒艾華，成功將城砦攻陷了，但一行人在踏上歸途時，本應是同伴的絲法蓮露卻出現擋着他們的去路。

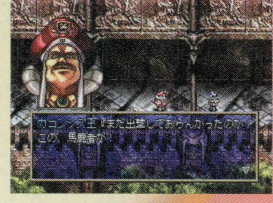
在自己的心與父王命令之間苦惱着的她，在不願意的情況下結果選了戰鬥。

一場艱辛的戰鬥現在要開始了。

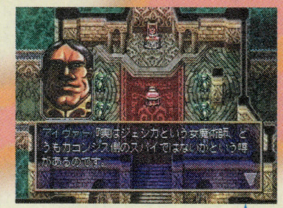
勝利條件
◆擊敗絲法蓮露及茜妮娜
敗北條件
◆主角之死亡

BEFORE BATTLE

卡干斯王將傑沙羅夫的信交給第一王子派的人看過後，正因為估計可要求更好的條件而高興，但他仍沒有忘記對付主角的事，由於韋拉將軍突然失踪，茜妮娜已沒辦法再阻止卡干斯王出兵的命令，而這時韋拉則在輔助告魯卡的部隊，他看出了拉霍特有可能會派高速部隊繞山路而來，於是叫告魯卡留下了部份兵力，而不久探子果然傳來拉霍特兵分兩路的消息，令告魯卡不得不承認韋拉的才能，至於拉霍特對於敵人竟能看穿他的進軍亦感到很驚訝，但亦不得不作強行突破……



傑沙羅夫看見艾華竟有膽回去見他大感不滿，但這時艾華突然提出他有情報得知傑沙羅夫身邊的女魔術師積茜嘉有可能是卡干斯國的間諜，總算令傑沙羅夫這次不再追究，同時更命他負責和卡干斯王的交涉。



在卡干斯城內，茜妮娜已經做好了出擊對付主角的準備，但因為韋拉提督失踪，布路朗最近又與卡干斯王很合得來，於是絲法蓮露便決定負責領兵，而她亦同時告知茜妮娜關於放走了安祖莉娜的事，原來她早已看出了安祖莉娜一直帶着的初戀對像頸鍊是主角的東西……

BATTLE

主角們來到河岸時，遇上了由絲法蓮露率領的卡干斯軍，烈崎最初還以為對方是來迎接自己而顯得很高興，但主角及妮絲迪很快亦感覺到那種不對勁的氣氛，這時茜妮娜突然説要殺死主角，為了問清楚到底是甚麼一回事，主角們只好先設法前往絲法蓮露的面前。

這一版的戰鬥大致上可分為兩部分，初期是解決眼前的敵人，而後期則是由安祖莉娜出現至戰鬥結束為止。

在初期的戰鬥方面，由於敵人只有右方的小浮島上有一隊機械弓兵，可派兩名指揮官以部隊系的攻擊魔法加以消滅，至於其他人物若有能雇用水妖或魔女等8格射程的話則應盡量雇用，只要從對岸不斷攻擊，另派最強的騎兵隊守在左方唯一的陸路，很快就能把眼前的敵人消滅。



當己方的部隊移動至圖版一半以下時，安祖莉娜會出現在圖版的右下方，希望能説服絲法蓮露，其實絲法蓮露亦明白到這命令不正確，但軍令如山加上她不忍心捨棄自己的父親，結果她在安祖莉娜出現的4個回合後下令將安祖莉娜視為敵人進行攻擊，而安祖莉娜在受到攻擊後便會正式加入成為同伴，但因為會有這事件發生，因此應在踏入安祖莉娜的出現線之前先解決畫面下方的弓車，然後在安祖莉娜出現至被攻擊前的時間全速接近（在這之前對方是不會向她攻擊的），否則她成了同伴後會很難抵抗。



這版的隱藏寶物位置和SCENARIO-23B一樣是設在地圖座標（3、43），當你來到這鳥影的位置時，神的使者會問你是否憎恨怪物，若你回答「怪物亦只不過是代表邪惡吧（・モンスターにも悪い存在がいるだけ。）」，則可以得到「古代力量（ルーンフォース）」，但因開始位置的不同，要在這版取得這道具大概會困難很多。

AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，主角們終於從安祖莉娜口中得知自己是惹怒了卡干斯王而被派兵追殺，而主角亦想到要盡快取回妮露，妮絲迪聽到這名字後顯得很好奇，在得知是你的妹妹後，她問這人是否對你很重要，而你則可選答「這不是理所當然的嗎（・当たり前じゃないか。）」、「所以這就是魔族……（・これだから魔族は‥‥。）」或「妳不認為親人很重要的嗎？（・身内が大事だとは思わないのか？）」（在下選了「妳不認為～」）。

卡干斯王最後決定了和傑沙羅夫合作，而韋拉在確認了拉霍特的退兵後，告魯卡想顯露一下自己的作戰方法，於是便叫韋拉先回城防守，而韋拉亦終於等待到這機會去查那些孤兒的下落。

在連邦王城內，積茜嘉跑來要求傑沙羅夫將賢者之水晶交還，她説自己是奉光之女神之命來到人間界取回這水晶的，不過傑沙羅夫卻沒有交還之意，於是兩人便在大殿上展開大戰，但混亂中艾華突然出現，更從傑沙羅夫手上搶去水晶後逃掉，而積茜嘉跟着亦馬上前往追擊。

部隊資料數值一覽

A	卡干斯軍7		魔法使（魔術師）				
LV 5	AT 34	DF 24	HP 10	MP 27	MV 5	判斷66	指揮4
弓車×3	LV 5	HP 10	AT 20+12	DF 7+5	MV 6	判斷30	
B	卡干斯軍8		敢死騎士（騎兵）				
LV 8	AT 41	DF 26	HP 10	MP 5	MV 12	判斷42	指揮4
槍騎兵×4	LV 8	HP 10	AT 17+15	DF 18+6	MV 6	判斷69	
C	卡干斯軍1		格鬥王（步兵）				
LV 8	AT 37	DF 30	HP 10	MP 6	MV 7	判斷52	指揮4
步兵×4	LV 8	HP 10	AT 16+11	DF 17+10	MV 4	判斷73	
D	卡干斯軍2		將軍（步兵）				
LV 8	AT 36	DF 31	HP 10	MP 8	MV 6	判斷52	指揮4
長矛兵×4	LV 8	HP 10	AT 18+10	DF 18+11	MV 7	判斷50	
E	卡干斯軍6		敢死騎士（騎兵）				
LV 7	AT 40	DF 26	HP 10	MP 4	MV 12	判斷42	指揮4
弓騎兵×4	LV 7	HP 10	AT 22+14	DF 13+5	MV 12	判斷40	
F	卡干斯軍4		魔法使（魔術師）				
LV 5	AT 30	DF 22	HP 10	MP 27	MV 5	判斷66	指揮4
弓車×3	LV 5	HP 10	AT 20+12	DF 7+5	MV 6	判斷30	
G	卡干斯軍5		神聖鬥士（神官戰士）				
LV 5	AT 27	DF 25	HP 10	MP 19	MV 5	判斷66	指揮4
驅魔人×4	LV 5	HP 10	AT 22+7	DF 14+10	MV 7	判斷50	
H	絲法蓮露		大魔法使（魔術師）				
LV 8	AT 39	DF 30	HP 10	MP 52	MV 5	判斷66	指揮4
狙擊手×3	LV 8	HP 10	AT 17+17	DF 1+9	MV 5	判斷61	
I	卡干斯軍3		神聖鬥士（神官戰士）				
LV 5	AT 27	DF 25	HP 10	MP 19	MV 5	判斷66	指揮4
苦行僧×4	LV 5	HP 10	AT 19+7	DF 13+10	MV 6	判斷58	
J	茜妮娜將軍		元帥（步兵）				
LV 5	AT 40	DF 38	HP 10	MP 13	MV 6	判斷54	指揮4
長槍兵×4	LV 5	HP 10	AT 24+12	DF 23+14	MV 7	判斷57	
a	安祖莉娜		龍騎士（飛兵）／按玩者之前的轉職而定				



SCENARIO-20C 悲傷之姊妹

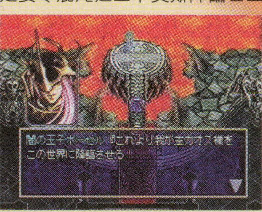
安祖莉娜再次加入成為同伴後，主角們繼續走向卡干斯城，但絲法蓮露及茜妮娜卻再次出現了。

安祖莉娜與絲法蓮露。她們痛苦的戰鬥似乎還未可以結束……

勝利條件
◆擊敗絲法蓮露及茜妮娜
敗北條件
◆主角之死亡

BEFORE BATTLE

在闇之祭壇上，得到了賢者之水晶的荷西魯先將水晶還原為聖劍 LANGRISSER 及魔劍艾哈撒的狀態，現在既已取回艾哈撒，他的下一步便是要令混沌之王卡奧斯降臨世上。



在連邦王城內，韋拉正為找不到孤兒院人質的線索而煩惱，而他亦明白到必須要在下令向卡干斯國攻擊之前救回那些人質，不過他想到現時連邦的對手是拉霍特，所以亦不能再查下去，要暫時回到前線作出部署。另一方面，告魯卡查出了巴魯古部隊的進軍路線，於是想到大可在河邊下毒，試圖一下子將巴魯古的部隊全滅。

BATTLE



主角們雖然已經回到了卡干斯國的邊境，但瑪寧卻擔心妮露有可能會成為了對方的人質，就連妮絲迪亦覺得卡干斯王的處事手法和魔族差不多，這時你可選擇說「這並非一件好事（・良いことではない。)」、「這要看時間和場合（・時と場合による。)」或「卡干斯王是魔族呀（・カコンシス王は魔族なんだ。)」(在下選了「這並非～」)，跟着正當安祖莉娜想問主角救回妹妹後有何打算時，茜妮娜及絲法蓮露的部隊突然出現，安祖莉娜雖然極力想阻止這種無意義的戰鬥，但絲法蓮露仍命令全軍開始發動攻擊。

這一戰的特點是敵人包圍着己方之餘，更是將各己方孤立為數隊的，值得注意的是水上有兩隊雇用了水妖的敵人，除非你能有可雇用水妖的瑪寧守在橋上，否則是很難應付這種魔法耐性奇高的敵人的。





在橋的上半部份，敵人一般兵8的指揮官擁有可作遠程攻擊的短弓，而且更以裝備頸鍊的方法來令原本是0的指揮範圍變成2，不過始終還是經常會出現雇兵離開指揮範圍的情況，在攻擊時應優先處理。

茜妮娜的部隊會由第三回合開始移動，她的長槍兵擁有極高的防禦力，即使是以步兵前往攻擊時，亦最好能配合「攻擊」的輔助魔法，否則可能毫無效果，不過勸各位最好先解決絲法蓮露的上位妖精，否則吃了他們的間接攻擊後，恐怕你再沒有能力向茜妮娜攻擊。

安祖莉娜從茜妮娜口中得知韋拉提督失踪後，不禁對自己國家的未來感到擔心，這時你可選擇說「說不定已經不行了（もうダメかもしれないな。)」、「所以我們要更加努力了！（そのぶん俺たちが頑張るんだ！)」、「因為是提督，所以沒問題的（提督の事だから、大丈夫さ。)」或「因為有絲法蓮露所以沒問題的（シェルファニールがいるから大丈夫さ。)」（在下選了「因為有～」），而這版的隱藏道具則和 SCENARIO-17A 一樣，當主角來到地圖座標（11、30）的位置時，是可以得到一柄石中神劍的。

AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，主角再次希望能說服絲法蓮露，不過她卻說主角之前親口說不想和魔族合作，現在卻讓妮絲迪這女魔族成為同伴（其實她是在吃醋……），妮絲迪聽了後卻表示不同意，因為她說布路朗將軍根本也是魔族，所以先和魔族合作的人是卡干斯國才對，絲法蓮露聽後大為吃驚，馬上和茜妮娜趕回王城將這事通知父王，而主角們亦緊隨其後觀看事態的發展。

拉霍特在會合了霍尼狄的部隊後開始進軍，然而巴魯古的部隊卻因為喝了被下毒的河水而失去了作戰能力，沒法前往和拉霍特會合……

絲法蓮露回到王城後，將布路朗是魔族的事告知父王，但由於沒有真憑實據，而這消息又是從主角口中得知的，所以卡干斯王似乎不大相信，還叫女兒再次出擊去將他殺掉。

在闇之祭壇上，荷西魯終於成功呼喚出卡奧斯，打算以黑暗的軍隊去將這世界變成混沌的狀態。





部隊資料數值一覽

B／I　卡干斯軍5／9　將軍（步兵）

	LV	AT	DF	HP	MP	MV	判斷	指揮
	8	32	29	10	8	6	52	4
長槍兵×4	8	24+10	23+11	10		7	55	

C　卡干斯軍8　遊俠（野伏）

	LV	AT	DF	HP	MP	MV	判斷	指揮
	1	33	24	10	2	5	72	2
武鬥家×4	1	25+11	19+8	10		6	71	

D／G　卡干斯軍6／2　獨頭獸騎士（特殊騎兵）

	LV	AT	DF	HP	MP	MV	判斷	指揮
	8	36	24	10	9	13	42	4
獨角獸×4	8	21+15	11+6	10		11	52	

E／F　卡干斯軍3／4　水蛇騎士（通常水兵）

	LV	AT	DF	HP	MP	MV	判斷	指揮
	8	35	27	10	6	9	52	4
水妖×3	8	25+15	9+7	10		8	32	

H　茜妮娜將軍　元帥（步兵）

	LV	AT	DF	HP	MP	MV	判斷	指揮
	5	40	38	10	13	6	54	4
長槍兵×4	5	24+12	23+14	10		7	57	

J　卡干斯軍1　劍王之王（步兵）

	LV	AT	DF	HP	MP	MV	判斷	指揮
	1	34	29	10	6	7	53	4
步兵×4	1	16+11	17+10	10		4	73	

K　絲法蓮露　公主（神官戰士）

	LV	AT	DF	HP	MP	MV	判斷	指揮
	1	37	37	10	37	5	67	6
上位妖精×4	1	20+12	11+16	10		8	51	

L　卡干斯軍7　龍君主（飛兵）

	LV	AT	DF	HP	MP	MV	判斷	指揮
	1	36	22	10	8	10	50	4
飛天弓箭手×4	1	16+14	5+7	10		10	48	



SCENARIO-21C 石之街、告倫布

絲法蓮露與茜妮娜得到了布路朗是魔族的情報後，趕快地回到了王城，但卡干斯王卻毫無理會，只是重復着要殺害主角們的指示，不過多疑的卡干斯王仍暗地裏派人監視着布路朗。

布路朗發現那密探後，於是表露真正身份將卡干斯王殺掉了，而他的魔掌亦很快伸展到絲法蓮露她們，到底她們能否獲救呢？

勝利條件
◆擊敗布路朗
敗北條件
◆絲法蓮露及茜妮娜之死亡
◆主角之死亡

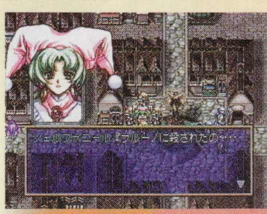
BEFORE BATTLE

拉霍特的部隊由於缺少了巴魯古的支援，在韋拉的部隊面前正處於苦戰狀態，這時告魯卡剛好來到，韋拉更叫他以重裝步兵向拉霍特槍兵的側面攻擊……

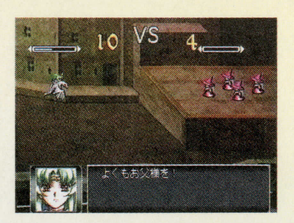


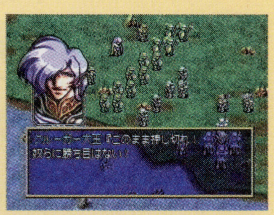
在卡干斯城內，布路朗突然闖進卡干斯王的房間，原來他收到主人的指示，要將卡干斯王處死，而卡干斯王就在毫無反抗能力的情況下結束了他的一生。

BATTLE



絲法蓮露及茜妮娜在得知布路朗的真正身份後受到追殺，當兩人來到告倫布鎮時，主角們的部隊亦剛好來到，這時主角及幾名同伴都在談論布路朗竟是魔族的事實，妮絲迪則挖苦地說自己早已說過，而你則可回應她「還是不可相信（・信じざるをえないな。）」、「是半信半疑的（・半信半疑だ。）」或「不、還是不清楚的（・いや、まだわからないぞ。）」（在下選了「是半信半疑的」），跟着絲法蓮露終於發現了主角等人，不過她卻因為自己曾命人襲擊他而不好意思求助，這時你可選擇說「再這樣說我不救妳的！（そんなことを言うと助けないぞ！）」、「率直地拜托我們吧！（素直に俺たちを頼ればいい！）」或「妳真是如此討厭我嗎？（そんなに俺が嫌いなのか？）」（在下選了「率直地～」），最後絲法蓮露終於肯接受主角的幫助，與茜妮娜一起全力逃向主角那邊。





這版的任務是將兩人安全救出，因此在配置時應將速度最高的騎兵放在最前方，以便能盡快支援兩人；當主角來到兩人附近時，茜妮娜會問主角能否並肩作戰，這時你可選「一起戰鬥吧（一緒に戦ってもらおう）」或「請在過橋的地方待機（橋を渡った所で待機してくれ）」，前者可令兩人成為PC，而後者則只會令她們保持在NPC的狀態，但就會向着畫面上方移動。

當你把怪物1～9全滅、進入了座標（1、39）～（44、60）的範圍、又或是戰鬥進入第10回合的話，畫面上方便會出現兩隊超級史萊姆帝王，這傢伙的弱點是火系或冷系魔法，而直接攻擊則不大會有效。

由於布路朗是兩位公主的殺父仇人，因此若能在戰鬥中安排她們和布路朗交戰的話，是可提高友好度的。至於這版的隱藏道具位置則和SCENARIO-18A一樣，同樣需要你曾在SCENARIO-12時遇見忍者，那麼當來到座標（3、24）的位置時選擇「發出聲音（・声をかける。）」跟着說「忍者（・ニンジャ！）」，便可得到一柄幻惑之弓（まどろみの弓）。

AFTER BATTLE……

布路朗雖然是暫時被擊退了，但他卻說手上仍有人質，茜妮娜很快便聯想到他所指的人是卡干斯王妃，主角們雖然亦很想馬上趕去救人，但又擔心韋拉的行踪，於是茜妮娜便提出由她負責去找回韋拉，於是主角們在得到絲法蓮露再度加入後便以第一時間趕回王城。



在連邦的內戰方面，拉霍特由於缺少了巴魯古的支援，已漸漸開始處於下風……

部隊資料數值一覽

A	怪物2			半蛇女妖（魔術師）			
LV 1	AT 30	DF 25	HP 10	MP 33	MV 5	判斷 65	指揮 4
魔女×2	LV 1	HP 10	AT 18+12	DF 1+7	MV 5	判斷 60	
B	怪物1			賽柏拉斯（特殊騎兵）			
LV 3	AT 46	DF 26	HP 10	MP 4	MV 13	判斷 44	指揮 4
雙頭犬×4	LV 3	HP 10	AT 26+18	DF 18+7	MV 12	判斷 45	
C	怪物3			巨人（步兵）			
LV 1	AT 37	DF 29	HP 10	MP 0	MV 6	判斷 54	指揮 4
山洞巨人×4	LV 1	HP 10	AT 29+15	DF 21+9	MV 7	判斷 41	
D	怪物9			賽柏拉斯（特殊騎兵）			
LV 2	AT 45	DF 26	HP 10	MP 0	MV 13	判斷 44	指揮 4
雙頭犬×4	LV 2	HP 10	AT 26+18	DF 18+7	MV 12	判斷 45	
E／I	怪物8／5			死神（靈）			
LV 1	AT 33	DF 24	HP 10	MP 26	MV 5	判斷 63	指揮 4
魔影×4	LV 1	HP 10	AT 24+14	DF 20+6	MV 5	判斷 60	
F	絲法蓮露			劍王之王（步兵）			
LV 2	AT 36	DF 26	HP 10	MP 41	MV 7	判斷 53	指揮 6
上位妖精×4	LV 2	HP 10	AT 20+14	DF 11+7	MV 8	判斷 51	
G	茜妮娜將軍			元帥（步兵）			
LV 7	AT 41	DF 40	HP 10	MP 14	MV 6	判斷 54	指揮 4
長槍兵×3	LV 7	HP 10	AT 24+10	DF 23+16	MV 7	判斷 57	
H／K	怪物4／6			魔法巨像兵（槍兵）			
LV 1	AT 32	DF 34	HP 10	MP 0	MV 6	判斷 51	指揮 4
瘋狂巨像兵×4	LV 1	HP 10	AT 23+11	DF 23+12	MV 7	判斷 50	
J	怪物7			人面獸（飛兵）			
LV 2	AT 38	DF 22	HP 10	MP 5	MV 10	判斷 51	指揮 4
守護魔×4	LV 2	HP 10	AT 25+16	DF 20+8	MV 11	判斷 47	
L	布路朗將軍			暗黑聖徒（神官戰士）			
LV 8	AT 36	DF 33	HP 10	MP 33	MV 5	判斷 67	指揮 4
魔女×4	LV 8	HP 10	AT 18+14	DF 1+14	MV 5	判斷 61	
M／N	怪物10／11			超級史萊姆王（史萊姆）			
LV 1	AT 25	DF 29	HP 10	MP 0	MV 6	判斷 42	指揮 4
黑色史萊姆×3	LV 1	HP 10	AT 20+8	DF 26+8	MV 6	判斷 40	



SCENARIO-22C 奪還、卡干斯王城

主角們得到絲法蓮露成為同伴後，一路向着卡干斯城進發，而可惡的叛徒布路朗則在那裏等待着他們。

為了救出人質，是必須將布路朗擊倒的，但他將會使用的手段，則已經是顯然易見的了。

到底能否平安無事將人質救出呢？

勝利條件
◆擊敗布路朗
敗北條件
◆主角之死亡

BEFORE BATTLE

拉霍特的部隊在力戰之下結果也是敵不過告魯卡，但正當告魯卡眼見勝利在望時，投靠了荷西魯的艾華卻突然帶着大群魔物前來襲擊，告魯卡只好先處理這意想不到的敵人，另一方面，拉霍特的部隊亦因為與魔物交戰而元氣大傷，再沒有能力告魯卡的部隊，因此只有暫時撤退了。



茜妮娜將軍來到孤兒院發覺這裏的小孩全部失踪，這時一名村民剛好經過遇上茜妮娜，於是告知她是連邦的人將小孩捉去的，加上布路朗殺死卡干斯王的事，茜妮娜終於明白到布路朗就是傑沙羅夫的間諜，而她下一步便是要去找出那些小孩的下落。

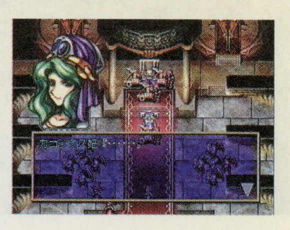
BATTLE



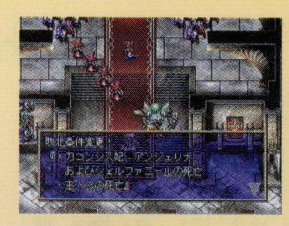
這一戰可以由戰鬥中的兩件特別事件劃分成三個部分。

首先，當你攻至布路朗所在的中央區域或是戰鬥進行至第15回合後，布路朗便會以卡干斯王妃作為人質要脅兩位公主，她們若然在這時未被擊退的話便會即時變成敵人，但敗北條件卻會追加上「卡干斯王妃、安祖莉娜或絲法蓮露之死亡」。

跟着，當人質事件發生3回合後、或是你與變成了敵人的安祖莉娜、絲法蓮露交戰5次或以上時，積茜嘉便會出現在布路朗的身旁，並暫時封住了布路朗的動作，令兩位公主可安心地戰鬥，而她們亦會在即時變回同伴的身分。



由於有以上的特殊條件，因此這一版攻略的第一步是在15個回合之內將守在城門前的敵人消滅，然後則不妨卑鄙一點，在兩位公主要變成敵人之前先將她們和其他同伴分隔，以避免在成為敵人的三個回合內出現無謂的損傷，而事實上，若是你向變成了同伴的絲法蓮露或安祖莉娜攻擊的話，是會降低友好度的。



當積茜嘉出現後，接下來的工作便是盡快消滅布路朗附近的敵人，因為積茜嘉被打倒的話是會GAMEOVER的，至於對付布路朗的工作，若有可能最好能讓兩名公主及茜妮娜參與，這樣會對友好度有所幫助。

這版的隱藏道具位置是與SCENARIO-9完全一樣的，若你當時已取了的話就不會再得到。

AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，主角馬上追問妮露的下落，但就連卡干斯王妃亦不大清楚她在哪裏，不過積茜嘉在聽到這名字後，則記得傑沙羅夫是將這少女帶走了的，現在既然卡干斯王已被暗殺，與傑沙羅夫的同盟當然不會再維持下去，而且亦難免要和他一戰，但一日未有韋拉的下落，主角們就只有獨力抵擋下去。



布路朗回到連邦後，傑沙羅夫很奇怪地稱呼他為告拉斯，並指示他接下來要前往暗殺霍尼狄王子，但之後又同時叫布路朗完成任務便回來，告魯卡看見這情景實在摸不着頭腦，但傑沙羅夫卻說自己心情不佳而沒有解釋是甚麼一回事。

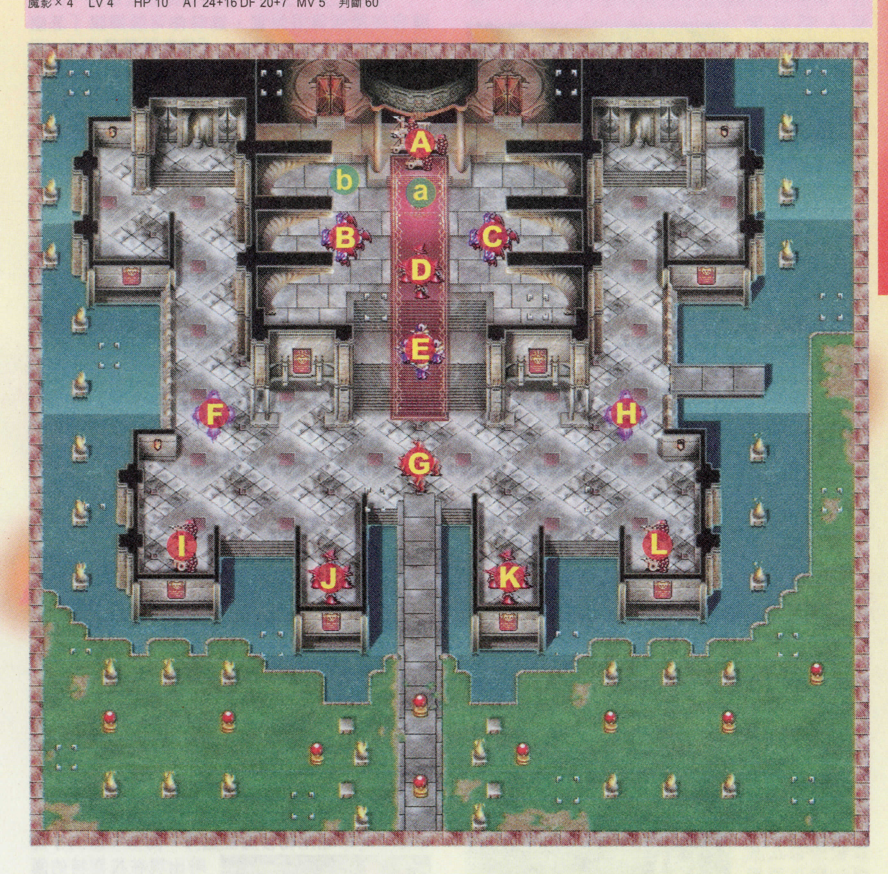


拉霍特在退卻中的時候，突然想到對方可能會因此而放鬆，於是決定獨自潛入連邦王城，希望能直接將傑沙羅夫擊倒。

由於卡干斯王已死，而王妃又堅持不會成為女王，於是大家都覺得應該由絲法蓮露繼任成統治者，不過絲法蓮露就似乎信心不大，這時你可選擇說「有自信就可以的了(・自信を持っていいよ。)」、「安祖莉娜亦會幫妳的(・アンジェリナも助けてくれるさ。)」或「……但有點不安吧？(・‥‥だが、少し不安かな？)」(在下選了「有自信就～」)，最後她亦答應了盡力一試，而繼任成女王後，第一件工作當然是要找殺死父親的元兇傑沙羅夫算帳了。

部隊資料數值一覽

A	布路朗將軍		暗黑聖徒（神官戰士）				
LV 10	AT 39	DF 37	HP 10	MP 35	MV 5	判斷 67	指揮 4
投石器 × 4	LV 10	HP 10	AT 27+15	DF 5+15	MV 6	判斷 27	
B／C	怪物 10／11		大惡魔（魔族）				
LV 6	AT 30	DF 25	HP 10	MP 19	MV 6	判斷 57	指揮 4
小惡魔 × 4	LV 6	HP 10	AT 25+12	DF 22+6	MV 6	判斷 57	
D	怪物 9		半蛇女妖（魔術師）				
LV 4	AT 33	DF 27	HP 10	MP 38	MV 5	判斷 65	指揮 4
魔女 × 4	LV 4	HP 10	AT 18+14	DF 1+8	MV 5	判斷 60	
E	怪物 1		魔法巨像兵（槍兵）				
LV 4	AT 34	DF 38	HP 10	MP 0	MV 6	判斷 51	指揮 4
瘋狂巨像兵 × 4	LV 4	HP 10	AT 23+12	DF 23+15	MV 7	判斷 50	
F／H	怪物 8／7		死神（靈）				
LV 4	AT 36	DF 26	HP 10	MP 29	MV 5	判斷 63	指揮 4
魔影 × 4	LV 4	HP 10	AT 24+16	DF 20+7	MV 5	判斷 60	
G	怪物 2		巨人（步兵）				
LV 4	AT 40	DF 31	HP 10	MP 0	MV 6	判斷 54	指揮 4
山洞巨人 × 4	LV 4	HP 10	AT 29+17	DF 21+10	MV 7	判斷 41	
I／L	怪物 5／6		半蛇女妖（魔術師）				
LV 4	AT 33	DF 27	HP 10	MP 38	MV 5	判斷 65	指揮 4
弓車 × 2	LV 4	HP 10	AT 20+14	DF 7+8	MV 6	判斷 30	
J／K	怪物 3／4		吸血殭屍（不死步兵）				
LV 4	AT 36	DF 27	HP 10	MP 28	MV 7	判斷 55	指揮 4
魔女 × 4	LV 4	HP 10	AT 18+14	DF 1+8	MV 5	判斷 60	
a	卡干斯王妃		治療師（神官戰士）				
LV 10	AT 22	DF 19	HP 10	MP 9	MV 5	判斷 64	指揮 3
b	大魔術師積茜嘉		預言家（神官戰士）				
LV 1	AT 37	DF 35	HP 10	MP 38	MV 5	判斷 68	指揮 4
聖者 × 3	LV 1	HP 10	AT 24+10	DF 16+15	MV 5	判斷 65	



SCENARIO-23C 真相大白

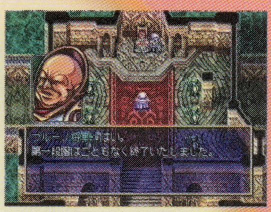
主角們獲得了叛徒布路朗的消息後，深入了連邦的領地，當他們途經荷飛城砦時，在那裏發現了他們正在找尋的人。

布路朗最後的一戰，現在要開始了……

勝利條件
◆擊敗布路朗
敗北條件
◆主角之死亡

BEFORE BATTLE

布路朗回到連邦王城後，向傑沙羅夫報告告拉斯已完成任務，跟着便派了布路朗前往擔任荷飛城砦的守備，並表示要他死守到最後一刻，當布路朗出發後，傑沙羅夫亦同時命告魯卡一同前往，但卻叫他無論發生任何事也不可死掉……當兩人都離開後，邪神挖苦傑沙羅夫似乎很焦急，但他則說自己遲早也會將賢者之水晶奪回的。



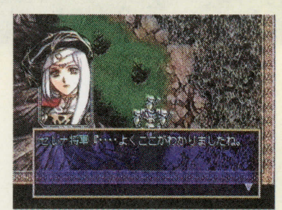
茜妮娜經過不斷的追查，終於得知在事發當日曾有一輛可疑的馬車駛往荷飛城砦，於是她亦開始出發往該處，希望能將小孩救回……

BATTLE



這一版的開始位置是被一座高山所分隔着的，左方那邊由於必須經過高山才能前往攻城，因此切記不要在這邊雇用重裝騎兵，否則只會是白白將兵力浪費的。至於右方則因為有一條直達畫面上方的河，因此可先將雇用了水妖的瑪寧配置在河中，另外則應以一隊槍兵作為前鋒，以便對付眼前的三隊騎兵。

當你將連邦4～9全滅或是進入了畫面上半部份地區時，艾華會以魔軍師的名義率領魔物前來襲擊，而勝利條件亦會在這時改為「同時將布路朗及艾華擊敗」，若水中是有瑪寧的水妖的話，那麼這三隊敵人是完全不用害怕的，另外當艾華出現三個回合後，茜妮娜亦會在圖版的右下方登場，主角們這時才知道韋拉原來正被傑沙羅夫要脅而身處連邦，而且人質正是被困在這裏，接着她會問你有何指示，若說「留在該處待機（その場で待機してくれ）」她便會停下不動，說「拜托了（頼んだぞ）」她則會以NPC的身份向敵人攻擊。





至於在進攻城砦方面，由於入口是在後方，騎兵只有繞過右方的河才能攻進去，倒是城牆本身其實是可由步兵爬過的，加上城牆本身有着很高的地形效果，所以不妨一試這種進攻方法。

除此之外，當第一次向布路朗攻擊時，妮絲迪會突然顯得很興奮，這時你可選擇說「怎麼了？（・どうした？）」、「妳在幹甚麼？（・何をしている？）」或「不要偷懶！（・サボるな！）」（在下選了「怎麼了？」），而在隱藏道具方面，若是你來到地圖座標（4、19）選擇「祈る」時可令該指揮官MP上限+2，選「金２００Pをそなえる」可令DF+1，若選「コケを取り払う」則會得到天使之羽根。

AFTER BATTLE……

戰鬥結束後，安祖莉娜問布路朗為何要將她的父親殺死，然而布路朗卻說殺死卡干斯王的人並非是他，原來布路朗長期被一名叫告拉斯的魔物所附身，在傑沙羅夫的命令下待在卡干斯王國多年，而那告拉斯現在已離開了他的身體，為了殺死霍尼狄而附上了宰相身上。



攻下了城砦後，人質得以安全地救回，主角亦打算馬上用傳意之鏡將這消息告知韋拉，而茜妮娜則先趕回城以防連邦軍來襲。接着主角問妮絲迪有關魔族的事，得知邪神是以戰死者靈魂為食糧的低級神，一直希望能打倒卡奧斯來提升自己的地位，另一方面，邪神的部下告拉斯則有着潛入人類影子將該人加以操縱的力量。

在第一王子派的軍營內，霍尼狄被宰相殺死了，而且更被艾美莉親眼目睹而當相逮捕，可是卻沒有人發現，告拉斯其實已在宰相動手的剎那轉為附在艾美莉的身上了。

成功潛入連邦王城的拉霍特，想不到竟然會遇上韋拉，正當拉霍特想動手先處理掉他時，卻被韋拉巧妙地用轉移魔法逃掉，而傑沙羅夫亦同時出現在拉霍特的面前，並告訴他霍尼狄已死，希望他能與巴魯古能再次為連邦效勞，對付餘下來的卡干斯國。



部隊資料數值一覽

A　妮露　魔動巨兵（魔動巨兵）
LV 1　AT 61　DF 43　HP 10　MP 0　MV 10　判斷 42　指揮 5

B　連邦軍指揮官A　連邦軍指揮官8龍君主（飛兵）
LV 5　AT 39　DF 24　HP 10　MP 10　MV 10　判斷 50　指揮 4
飛天弓箭手×4　LV 5　HP 10　AT 16+17　DF 5+9　MV 10　判斷 48

B　連邦軍指揮官3　元帥（步兵）
LV 5　AT 35　DF 34　HP 10　MP 11　MV 6　判斷 52　指揮 4
長槍兵×4　LV 5　HP 10　AT 24+13　DF 23+13　MV 7　判斷 55

C　布路朗將軍　暗黑聖徒（神官戰士）
LV 10　AT 38　DF 37　HP 10　MP 35　MV 5　判斷 67　指揮 6
上位妖精×4　LV 10　HP 10　AT 20+15　DF 11+16　MV 8
判斷 51

D　告魯卡將軍　巫術師（召喚術師）
LV 10　AT 40　DF 30　HP 10　MP 55　MV 5　判斷 66　指揮 3
重騎兵×4　LV 10　HP 10　AT 27+16　DF 19+9　MV 11　判斷 41

E　連邦軍指揮官9　龍君主（飛兵）
LV 5　AT 39　DF 24　HP 10　MP 10　MV 10　判斷 50　指揮 4
大天使×4　LV 5　HP 10　AT 23+17　DF 21+9　MV 11　判斷 47

F　連邦軍指揮官2　大魔法使（魔術師）
LV 5　AT 36　DF 26　HP 10　MP 41　MV 5　判斷 65　指揮 4
投石器×3　LV 5　HP 10　AT 27+16　DF 5+8　MV 6　判斷 26

G　連邦軍指揮官1　聖徒（神官戰士）
LV 5　AT 33　DF 31　HP 10　MP 27　MV 5　判斷 66　指揮 4
聖者×3　LV 5　HP 10　AT 24+11　DF 16+13　MV 5　判斷 64

H　連邦軍指揮官6　騎士之王（騎兵）
LV 5　AT 44　DF 27　HP 10　MP 7　MV 13　判斷 43　指揮 4
重裝重騎兵×4　LV 5　HP 10　AT 27+18　DF 21+8　MV 10
判斷 36

I／K　連邦軍指揮官5／7　元帥（步兵）
LV 5　AT 35　DF 34　HP 10　MP 11　MV 6　判斷 52　指揮 4
長槍兵×4　LV 5　HP 10　AT 24+13　DF 23+13　MV 7　判斷 55

J　連邦軍指揮官4　騎士之王（騎兵）
LV 5　AT 44　DF 27　HP 10　MP 7　MV 13　判斷 43　指揮 4
弓騎兵×4　LV 5　HP 10　AT 22+18　DF 13+8　MV 12　判斷 40

L　怪物2　大蛇（水上兵）
LV 3　AT 40　DF 31　HP 10　MP 3　MV 9　判斷 54　指揮 4
暗黑水妖×4　LV 3　HP 10　AT 26+19　DF 8+9　MV 8　判斷 32

M　艾華　大魔法使（魔術師）
LV 10　AT 41　DF 29　HP 10　MP 50　MV 5　判斷 65　指揮 4
石化蜥蜴×4　LV 10　HP 10　AT 25+19　DF 13+9　MV 10　判斷 38

N　怪物1　大蛇（水上兵）
LV 2　AT 39　DF 30　HP 10　MP 2　MV 9　判斷 54　指揮 4
毒青蛙×4　LV 2　HP 10　AT 23+18　DF 14+9　MV 7　判斷 459　魔術師（魔術師）
LV 1　AT 33　DF 24　HP 10　MP 35　MV 5　判斷 65　指揮 4
妖精×3　LV 1　HP 10　AT 20+13　DF 6+6　MV 8　判斷 40

C　連邦軍指揮官10　敢死騎兵（騎兵）
LV 6　AT 36　DF 23　HP 10　MP 4　MV 12　判斷 42　指揮 4
弓騎兵×4　LV 6　HP 10　AT 22+14　DF 13+5　MV 12　判斷 40

D　連邦軍指揮官8　格鬥王（步兵）
LV 8　AT 33　DF 28　HP 10　MP 6　MV 7　判斷 52　指揮 4
正規軍×4　LV 8　HP 10　AT 24+11　DF 17+10　MV 8　判斷 41

E／G　連邦軍指揮官1／6　將軍（步兵）
LV 6　AT 31　DF 27　HP 10　MP 0　MV 6　判斷 52　指揮 4
長槍兵×4　LV 6　HP 10　AT 24+9　DF 23+10　MV 7　判斷 55

F　連邦軍指揮官7　騎士之王（騎兵）
LV 1　AT 39　DF 25　HP 10　MP 5　MV 13　判斷 43　指揮 4
重騎兵×4　LV 1　HP 10　AT 27+15　DF 19+6　MV 11　判斷 40

H　連邦軍指揮官5　龍君主（飛兵）
LV 1　AT 36　DF 22　HP 10　MP 8　MV 10　判斷 50　指揮 4
飛天弓箭手×4　LV 1　HP 10　AT 16+14　DF 5+7　MV 10　判斷 48

I　連邦軍指揮官2　龍君主（飛兵）
LV 1　AT 36　DF 22　HP 10　MP 8　MV 10　判斷 50　指揮 4
天使×3　LV 1　HP 10　AT 18+14　DF 19+7　MV 11　判斷 47

J　連邦軍指揮官3　聖徒（神官戰士）
LV 1　AT 30　DF 28　HP 10　MP 23　MV 5　判斷 66　指揮 4
妖精×3　LV 1　HP 10　AT 20+8　DF 6+11　MV 8　判斷 40

K　連邦軍指揮官4　騎士之王（騎兵）
LV 1　AT 39　DF 25　HP 10　MP 5　MV 13　判斷 43　指揮 4
重騎兵×4　LV 1　HP 10　AT 27+15　DF 19+6　MV 11　判斷 40

L／M　連邦軍指揮官12／11　大魔法使（魔術師）
LV 1　AT 33　DF 24　HP 10　MP 35　MV 5　判斷 65　指揮 4
重弓兵×2　LV 1　HP 10　AT 15+13　DF 3+6　MV 5　判斷 80



SCENARIO-24C 男子漢之榮耀

當主角們為了討伐傑沙羅夫而繼續進軍時，眼前出現了一座連邦的城砦。

若無視它而進軍的話，恐怕會受到敵人的前後夾擊，一行人為了確保進軍中的安全而決定攻下這城砦，而站在他們面前的則是鋼之男剛將巴魯古。

這位男子漢的最後一幕人生舞台，現在揭幕了

勝利條件
◆擊敗巴魯古
敗北條件
◆主角之死亡

BEFOREBATTLE

由於殺死了霍尼狄，宰相結果也逃不出被處決的命運，但他不斷地高呼自己是被人附身操縱的事，倒令拉霍特頗為在意，艾美莉於是便問他何時前往守備城砦，希望分散他的注意力，但拉霍特卻說有一些事是要先行處理的，暫時將守備的任務交給巴魯古。



留在連邦城內的韋拉明白到連邦的內戰已經結束，正為接下來可能要面對卡干斯國而煩惱時，收到主角的通知，知道人質經已平安，於是便打算想辦法逃走，而他看見主角的表現後，覺得他已經是一名可靠的指揮官，於是提出自己負責卡干斯城的守備，讓主角們能專心戰鬥。

告魯卡回到連邦王城後，受到傑沙羅夫的冷嘲熱諷，而他更說告魯卡其實並非自己的兒子，只是由他所弄出來的公仔，叫他自己到魔導研究所看看到底是甚麼一回事。

BATTLE

當見到眼前的敵軍城砦時，烈崎及瑪寧都先來問你有何對策，這時你可選擇「戰鬥！（・戦うぞ！）」、「無視它繼續前進！（・無視して先へ進もう！）」或「……怎辦好？（・‥‥どうしよう？）」（在下選了「戰鬥！」），跟着妮絲迪便問你是否可盡情亂來，而你則可選擇回應「妳看來很開心呢（・嬉しそうだな。）」、「甚麼令妳如此開心？（・何が楽しいんだ？）」或「不要節外生枝啊（・余計なことはするなよ。）」（在下選了「甚麼令～」），這時連邦軍亦已發覺到主角們的出現，於是便全體進入作戰狀態。



在進攻巴魯古的城砦前，首先要對付的是砦前的一些前鋒部隊，這時的重點是盡量將這些敵人引離城砦，那麼便不用擔心敵人來自城砦的支援，不過，當戰鬥進入第 11 TURN、擊敗連邦 2、連邦 3、巴魯古或是擊敗 4 支以上的敵部隊時，艾華會再次率領魔物兵團從圖版右下亂入，而勝利條件亦會改為「將巴魯古及艾華擊敗」，雖然艾華不斷說自己有甚麼秘策，但各位是不用理會的，總之若能有水妖的話則可停在右下方海灣內降低敵人行速（攻擊敵指揮官令他們要停下回復），然後再用主力部隊將敵人逐個擊破，而艾華在看見自己的部下被相繼打倒後亦心知不妙，於是便說謊要進行重要的會面而獨自逃掉……





至於餘下來的攻城部份則和以往差不多，總之就是記着要先以魔法除去對方的機械弓兵，這樣便大概不會有甚麼危險的了。

至於隱藏道具方面，若來到地圖座標（52、33）的位置選擇「おお、ルシリス様！」，會得到一枚神聖指環，另外若到地圖座標（2、43）先選「取る」再選「元に戻す」的話，則會得到龍王之冠。

AFTERBATTLE……

打倒巴魯古後，主角很在意艾華所說荷西魯讓卡奧斯復活的話，既然知道魔族意圖向人類世界打主意，加上傑沙羅夫的野心亦不是馬上就會達成的，於是大家都同意先去將荷西魯打倒。

拉霍特看過霍尼狄王子的屍體後，發覺那傷口不像是宰相可以造得到的，於是開始相信被附身的話，艾美莉於是用巴魯古戰死的事來引開話題，拉霍特聽後覺得卡干斯城的守備應會因此而減弱了，於是決定馬上率領高速部隊前往襲擊。至於告拉斯知道拉霍特在懷疑暗殺的事後向傑沙羅夫請示，結果受命在有機會時將拉霍特亦順手幹掉。



告魯卡來到傑沙羅夫的魔導研究所後知道了他所說的是事實，在他的精神陷入一片混亂之際，邪神突然引誘告魯卡一起向傑沙羅夫報仇，而這正是告魯卡現在最想做的事……

部隊資料數值一覽

A　連邦軍指揮官10　龍王之王（飛兵）
LV 1　AT 44　DF 28　HP 10　MP 14　MV 11　判斷 50　指揮 4
大天使×4　LV 1　HP 10　AT 23+20　DF 21+10　MV 11　判斷 47

B　連邦軍指揮官9　水蛇王者（通常水兵）
LV 2　AT 45　DF 35　HP 10　MP 11　MV 9　判斷 53　指揮 5
水妖×4　LV 2　HP 10　AT 25+23　DF 9+10　MV 8　判斷 32

C　巴魯古將軍　元帥（步兵）
LV 10　AT 47　DF 42　HP 10　MP 14　MV 4　判斷 54　指揮 6
上位妖精×4　LV 10　HP 10　AT 20+14　DF 11+18　MV 8　判斷 52

D／E　連邦軍指揮官1／4　大魔法使（魔術師）
LV 7　AT 38　DF 27　HP 10　MP 45　MV 5　判斷 65　指揮 4
投石器×3　LV 7　HP 10　AT 27+17　DF 5+8　MV 6　判斷 26

F　連邦軍指揮官5　元帥（步兵）
LV 6　AT 36　DF 35　HP 10　MP 12　MV 6　判斷 52　指揮 4
長槍兵×4　LV 6　HP 10　AT 24+13　DF 23+14　MV 7　判斷 55

G　連邦軍指揮官2　上位僧侶（僧侶）
LV 7　AT 33　DF 30　HP 10　MP 36　MV 5　判斷 65　指揮 5
重裝重騎兵×4　LV 7　HP 10　AT 27+10　DF 22+14　MV 10　判斷 36

H　連邦軍指揮官3　劍王之王（步兵）
LV 6　AT 39　DF 32　HP 10　MP 8　MV 7　判斷 53　指揮 4
親衛兵×4　LV 6　HP 10　AT 26+15　DF 20+12　MV 7　判斷 50

I／K　連邦軍指揮官8／6　騎士之王（騎兵）
LV 4　AT 42　DF 27　HP 10　MP 6　MV 13　判斷 43　指揮 4
重裝重騎兵×4　LV 4　HP 10　AT 27+18　DF 21+7　MV 10　判斷 36

J　連邦軍指揮官7　劍王之王（步兵）
LV 4　AT 37　DF 31　HP 10　MP 7　MV 7　判斷 53　指揮 4
親衛兵×4　LV 4　HP 10　AT 26+14　DF 20+11　MV 7　判斷 50

K　連邦軍指揮官6　騎士之王（騎兵）
LV 6　AT 39　DF 32　HP 10　MP 8　MV 7　判斷 53　指揮 4
親衛兵×4　LV 6　HP 10　AT 26+15　DF 20+12　MV 7　判斷 50

L　怪物3　大蛇（水上兵）
LV 3　AT 40　DF 31　HP 10　MP 3　MV 9　判斷 54　指揮 4
水蛇×4　LV 3　HP 10　AT 28+19　DF 20+9　MV 8　判斷 50

M　怪物5　人面獸（飛兵）
LV 3　AT 39　DF 22　HP 10　MP 6　MV 10　判斷 51　指揮 4
翼妖獸×4　LV 3　HP 10　AT 19+16　DF 9+8　MV 11　判斷 60

N　怪物1　暗黑聖徒（神官戰士）
LV 3　AT 33　DF 30　HP 10　MP 25　MV 5　判斷 66　指揮 4
闇之使徒×4　LV 3　HP 10　AT 25+11　DF 15+12　MV 5　判斷 64

O　艾華　大魔法使（魔術師）
LV 10　AT 41　DF 31　HP 10　MP 50　MV 5　判斷 65　指揮 6
魔女×4　LV 10　HP 10　AT 18+19　DF 2+10　MV 5　判斷 60

P　怪物2　賽柏拉斯（特殊騎兵）
LV 3　AT 42　DF 26　HP 10　MP 4　MV 13　判斷 44　指揮 4
雙頭犬×4　LV 3　HP 10　AT 26+18　DF 18+7　MV 12　判斷 45

Q　怪物4　邪龍（龍）
LV 3　AT 41　DF 27　HP 10　MP 9　MV 9　判斷 37　指揮 4
黑龍×4　LV 3　HP 10　AT 28+15　DF 25+10　MV 9　判斷 35



SCENARIO-25C 闇之王子

主角們擊敗了巴魯古將軍後，先將其目的地改為荷西魯的居城。因為他們認為既然荷西魯已將卡奧斯呼喚出來，便應優先將他加以封印。

一行人在妮絲迪的引領下來到了荷西魯的所在地後，見前所見的是有着壓倒性混沌力量的卡奧斯。

到底能否將卡奧斯封印呢？

主角們餘下的時間已經只剩很少了……

勝利條件
◆擊敗卡奧斯及荷西魯
敗北條件
◆主角之死亡

BEFORE BATTLE

在卡干斯王城的附近，茜妮娜和拉霍特的部隊正在交戰之中，由於茜妮娜要士兵不要急於進攻，戰線陷入了膠着狀態，這時艾美莉的部隊亦已經來到，當拉霍特向她分析現時的戰況時，告拉斯本來是想趁機殺掉拉霍特的，卻發覺在下手的一刻不能動彈，似乎艾美莉正在用僅餘的意志在反抗。



另一方面，主角們這時已來到了荷西魯的居城前面。由於魔族和人類的價值觀有很大不同，既然知道荷西魯是打算建立由魔族統治的世界的話，實在是有必要先行阻止的。

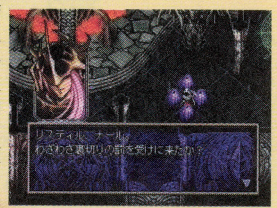
BATTLE

在三條路線上，這也是必須玩的一版，而在戰法方面雖然會有少許不同，但主要部份都是一樣的，總之因為能封印卡奧斯的就只有荷西魯身後的聖劍 LANGRISSER，而隊伍中就只有主角擁有被聖劍承認的資格，所以同樣是要先將荷西魯打敗，由主角取下 LANGRISSER 再將卡奧斯封印便可。



實際戰法方面，在初期配置時因各隊都會有一隊敵人在自己眼前，因此在兵種選擇上應配合這來決定，並希望能在 4 回合之內將這敵人幹掉，因為當戰鬥進入第 4 TURN、擊敗荷西魯或是卡奧斯的時候，畫面左下和右下是加起來會有 4 支敵增援出現的，不過因為這裏的步兵魔法耐性很低，大概不會有甚麼問題的；另一方面，當戰鬥進入第 8 TURN、擊敗荷西魯或卡奧斯的時候，積茜嘉會從圖版的左下方出現，她本來是為取回賢者之水晶而來的，但眼見卡奧斯復活，於是亦叫主角嘗試拿起 LANGRISSER 去將他封印。

這裏的卡奧斯除了有着隕石級破壞力的火球魔法外，若走得太接近他時是很易會被用上 MP 吸收魔法的，若只是一般戰士系指揮官還問題不大，但若然是負責替隊伍回復的僧侶被吸干了 MP 就有點麻煩了。



這一版的另一不同之處，是荷西魯被打倒時會以僅餘的魔力將魔劍艾哈撒送走，但這主要是和之後的劇情有關，對於攻略上是不會有影響的。

隱藏道具方面，這裏則和 SCENARIO-23A 一樣，當你先後到齊地圖座標（27、25）、（50、31）及（7、37）之後，便會得到一柄「灼熱之杖」。

AFTER BATTLE……

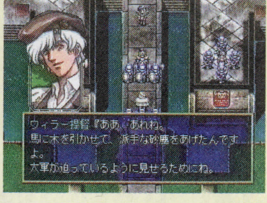
戰鬥結束後，積茜嘉為了追尋魔劍的下落而先行離開，而在卡干斯城的攻防戰上，拉霍特仍是未能獲勝，而艾美莉更是在他不知道的情況下離開了戰線，加上這時士兵傳來有大軍接近的情報，他只好暫時撤退。



告魯卡在邪神的引導下，拾得了荷西魯所送走的魔劍，但邪神亦同時露出他的本來面目，利用魔劍的力量，奪去了告魯卡的身體而得以實體化，現在，他的第一個目標是傑沙羅夫……



在卡干斯城那邊，原來所謂的大軍只是韋拉利用少數士兵製造出來的假像，當他回到卡干斯城後，便第一時間聯絡主角，希望他能即時加入連邦的討伐戰，這時你可選擇「沉默不語（・黙っている。)」、「只有我們去做吧？（・俺たちしかいないんでしょ？)」或「給我任務吧（・任務をどうぞ。)」，若選了「只有我們～」的話，則會再追加「要拜托妳了（・頼りにしているぞ。)」或「妳會跟來的吧？（・ついてきたのはお前だろ？)」這兩種選項（在下選了「要拜托妳了」）。



部隊資料數值一覽

A　混沌之王卡奧斯 混沌之王（魔族）
LV 5　AT 50　DF 44　HP 10　MP 75　MV 9　判斷 47　指揮 5
小惡魔×4　LV 5　HP 10　AT 26+24　DF 23+17　MV 6　判斷 62

B　闇之王子荷西魯 暗黑王者（召喚術師）
LV 6　AT 53　DF 35　HP 10　MP 66　MV 5　判斷 68　指揮 7
暗黑衛兵×4　LV 6　HP 10　AT 26+24　DF 23+13　MV 5　判斷 66

C／E　怪物4／5　死神（靈）
LV 6　AT 37　DF 27　HP 10　MP 32　MV 5　判斷 63　指揮 4
魔影×4　LV 6　HP 10　AT 24+18　DF 20+8　MV 5　判斷 60

D　怪物3　半蛇女妖（魔術師）
LV 8　AT 36　DF 30　HP 10　MP 44　MV 5　判斷 65　指揮 4
投石器×3　LV 8　HP 10　AT 27+18　DF 5+9　MV 6　判斷 26

F／M　怪物8／11　吸血殭屍（不死步兵）
LV 8　AT 39　DF 30　HP 10　MP 34　MV 7　判斷 55　指揮 4
喪屍戰士×4　LV 8　HP 10　AT 27+17　DF 22+10　MV 6　判斷 45

G／L　怪物6／7　賽柏拉斯（特殊騎兵）
LV 8　AT 46　DF 30　HP 10　MP 6　MV 13　判斷 44　指揮 4
蠍子×4　LV 8　HP 10　AT 21+22　DF 10+9　MV 10　判斷 38

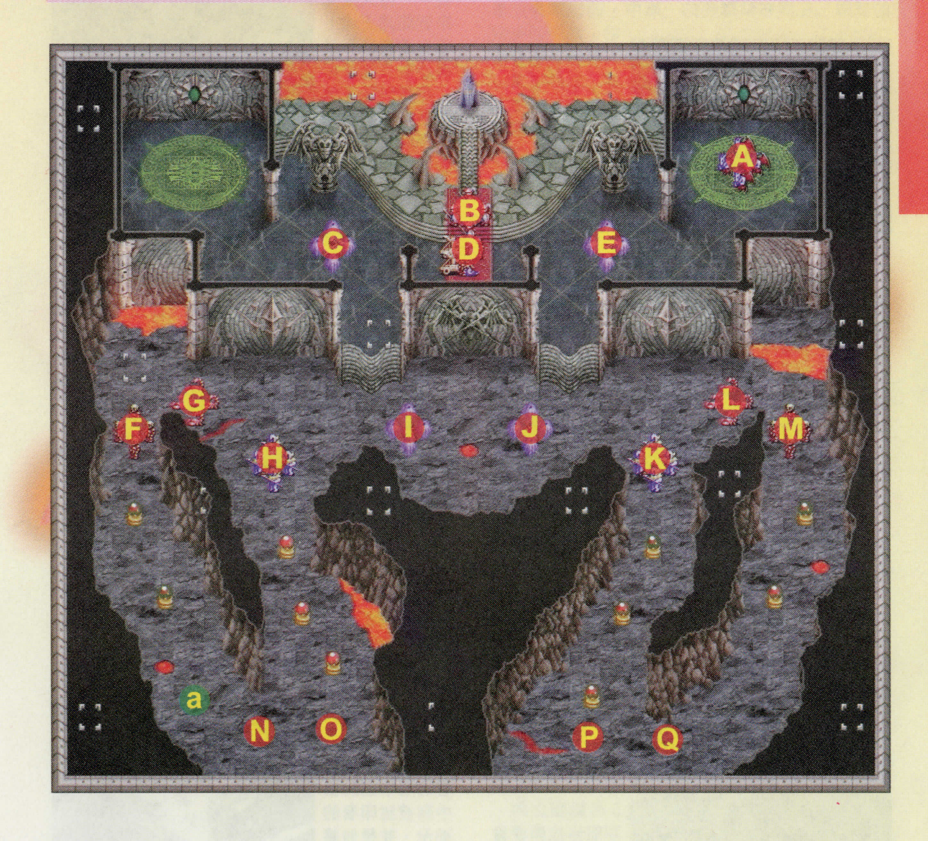
H／K　怪物9／10　魔法巨像兵（槍兵）
LV 8　AT 36　DF 43　HP 10　MP 0　MV 6　判斷 51　指揮 4
瘋狂巨像兵×4　LV 8　HP 10　AT 23+15　DF 23+18　MV 7　判斷 50

I／J　怪物1／2　吸血殭屍（不死步兵）
LV 6　AT 37　DF 28　HP 10　MP 31　MV 7　判斷 55　指揮 4
魔影×4　LV 6　HP 10　AT 24+16　DF 20+9　MV 5　判斷 60

N／Q　怪物12／14　死神（靈）
LV 4　AT 36　DF 26　HP 10　MP 29　MV 5　判斷 63　指揮 4
魔影×4　LV 4　HP 10　AT 24+17　DF 20+7　MV 5　判斷 60

O／P　怪物13／15　巨人（步兵）
LV 4　AT 40　DF 31　HP 10　MP 0　MV 6　判斷 54　指揮 4
山洞巨人×4　LV 4　HP 10　AT 29+18　DF 21+10　MV 7　判斷 41

a　大魔術師積茜嘉 預言家（神官戰士）
LV 3　AT 38　DF 35　HP 10　MP 39　MV 5　判斷 68　指揮 4
上位妖精×3　LV 3　HP 10　AT 20+11　DF 10+15　MV 8　判斷 51



SCENARIO-26C 潛伏於黑影之物

主角們打倒了荷西魯，成功將卡奧斯封印了。

正當他們向着傑沙羅夫的所在之處前進時，遇上了正在苦戰的拉霍特。

眾人從妮絲迪口中得知，艾美莉現在正被曾附身在布路朗的魔神告拉斯操縱着。到底能否救回艾美莉，將告拉斯打倒呢……？

勝利條件
◆救出艾美莉、將魔物全滅
敗北條件
◆艾美莉或拉霍特之死亡
◆主角之死亡

BEFOREBATTLE

在砂漠中，被告拉斯附身的艾美莉正和大群魔物一起，他本來是想不為人知地將拉霍特殺掉的，但因為被艾美莉的意志阻礙，最後還是決定以武力取勝。

至於韋拉及茜妮娜則一直追着拉霍特退卻中的部隊，在與布蘭隊長的一戰中，茜妮娜身受重傷，然而卻有敵人想趁這機會偷襲，幸好被韋拉奮不顧身地擋了這一擊，而茜妮娜亦終於明白到韋拉的心意了。



BATTLE

拉霍特看見艾美莉和魔物在一起而想出手相救時，發現她的表情有異，但轉眼間已發現四周都被魔物所包圍了，這時主角們來到，妮絲迪認出艾美莉身上有着告拉斯的氣味，於是大家便決定先將魔物消滅。



這一版的一個必要條件是主角必須裝備 LANGRISSER，雖然上一版結束時會因劇情的關係而自動裝備着，但若然你在這版開始前「身痕」解除了這劍的話，那麼是會被強制 GAMEOVER 的。



這版初期艾美莉是敵人的身分，而拉霍特則是 NPC，但當主角走到艾美莉 5 格範圍之內，那麼告拉斯便會因為害怕 LANGRISSER的光芒而離開艾美莉的身體，拉霍特亦因此知道一切都是傑沙羅夫的計謀，於是決定由這一刻起和主角並肩作戰。



在這裏不得不注意的，是拉霍特在成為同伴之前其實是被大量敵人包圍，縱使他是很強，但仍沒有可能抵擋得住全部敵人的，而且因為他自己也會主動向敵人攻擊，一般來説第 3~4 回合便會玩完，所以主角最好能盡快接近艾美莉令他變成由你下指令的人物，這樣最少可避免一些無謀的戰法。

另一方面，當告拉斯從艾美莉身上離開後，

AFTERBATTLE……

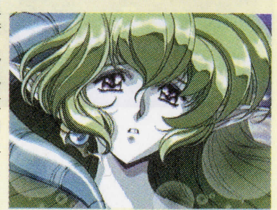
戰鬥結束後，拉霍特才知道艾美莉已發現主角是她的親弟，她在拜托拉霍特好好照顧主角後，一行人便先來到連邦王城，但在這裏卻不見傑沙羅夫的踪影，拉霍特於是猜測他是去了魔導研究所，原來傑沙羅夫在連邦領土內很多地方都設有這種魔導研究所，而他應該就是在最大規模的那一所內，加上妮露亦很有可能被困在那裏，於是大家便馬上出發。



回到魔導研究所的傑沙羅夫，遇上了藉着告魯卡的身體而實體化了的邪神，但即使他連艾哈撒亦拿到手也好，卻竟然不是在妮露操縱下的魔動巨兵的對手……

主角在最後一戰的前夕，希望能將自己的心意表達給最喜歡的女性知道，而在下這次則選了女魔族妮絲迪（亦試過成功向絲法蓮露表白），她最初聽到主角突然這樣説亦感到很意外，但其實她本身也是對主角有一定好意才一直陪他到現在的，而且亦漸漸有了像人類一樣對戀愛的感覺……

另一方面，瑪寧則始終對於自己的記憶被封印了一部分而很在意，這時積茜嘉突然出現在他的面前，原來她看出瑪寧的記憶中有被封印着的部份，並替他將這封印解除了……



部隊資料數值一覽

A／I	怪物11／3	魔法巨像兵（槍兵）					
LV 7	AT 35	DF 41	HP 10	MP 0	MV 6	判斷 51	指揮 4
瘋狂巨像兵×4	LV 7	HP 10	AT 23+14	DF 23+17	MV 7	判斷 50	
B	怪物2	惡魔君主（魔族）					
LV 7	AT 37	DF 31	HP 10	MP 30	MV 6	判斷 58	指揮 4
魔女×4	LV 7	HP 10	AT 18+17	DF 1+10	MV 5	判斷 60	
C	怪物10	暗黑聖徒（神官戰士）					
LV 8	AT 36	DF 33	HP 10	MP 31	MV 5	判斷 66	指揮 4
闇之使徒×4	LV 8	HP 10	AT 25+14	DF 15+14	MV 5	判斷 64	
D	怪物1	邪龍（龍）					
LV 7	AT 46	DF 30	HP 10	MP 11	MV 9	判斷 37	指揮 4
黑龍×4	LV 7	HP 10	AT 28+19	DF 25+12	MV 9	判斷 35	
E	副官艾美莉	騎士之王（騎兵）					
LV 7	AT 46	DF 29	HP 10	MP 7	MV 13	判斷 43	指揮 4
重騎兵×4	LV 7	HP 10	AT 27+18	DF 19+10	MV 11	判斷 40	
F	怪物9	半蛇女妖（魔術師）					
LV 8	AT 36	DF 30	HP 10	MP 44	MV 5	判斷 65	指揮 4
投石器×3	LV 8	HP 10	AT 27+18	DF 5+9	MV 6	判斷 26	
G	怪物7	賽柏拉斯（特殊騎兵）					
LV 8	AT 46	DF 30	HP 10	MP 6	MV 13	判斷 44	指揮 4
蠍子×4	LV 8	HP 10	AT 21+22	DF 10+9	MV 10	判斷 38	
H／K	怪物6／8	巨人（步兵）					
LV 8	AT 45	DF 34	HP 10	MP 0	MV 6	判斷 54	指揮 4
山洞巨人×4	LV 8	HP 10	AT 29+21	DF 21+12	MV 7	判斷 41	
J	怪物4	賽柏拉斯（特殊騎兵）					
LV 7	AT 45	DF 29	HP 10	MP 6	MV 13	判斷 44	指揮 4
雙頭犬×4	LV 7	HP 10	AT 26+21	DF 18+8	MV 12	判斷 45	
L	拉霍特將軍	皇家衛兵（騎兵）					
LV 2	AT 50	DF 31	HP 10	MP 8	MV 14	判斷 43	指揮 5
重騎兵×4	LV 2	HP 10	AT 27+22	DF 19+11	MV 11	判斷 40	
M	連邦軍指揮官1	劍王之王（步兵）					
LV 3	AT 36	DF 30	HP 10	MP 7	MV 7	判斷 53	指揮 4
親衛兵×4	LV 3	HP 10	AT 26+12	DF 20+11	MV 7	判斷 50	
N	連邦軍指揮官2	元帥（步兵）					
LV 3	AT 34	DF 32	HP 10	MP 10	MV 6	判斷 52	指揮 4
長槍兵×4	LV 3	HP 10	AT 24+11	DF 23+12	MV 7	判斷 55	
O	怪物5	人面獸（飛兵）					
LV 7	AT 41	DF 25	HP 10	MP 9	MV 10	判斷 51	指揮 4
守護魔×4	LV 7	HP 10	AT 25+19	DF 20+9	MV 11	判斷 47	
無指定位置	魔神告拉斯	魔神（魔族）					
LV 10	AT 43	DF 37	HP 10	MP 50	MV 6	判斷 59	指揮 6
小惡魔×4	LV 10	HP 10	AT 25+20	DF 23+15	MV 6	判斷 58	



故事攻略

SCENARIO-27C 為了未來

主角們為了找尋妮露，終於來到了傑沙羅夫的魔導研究所。在研究所內調查之下，主角們來到了屋頂。

在那裏，他們發現了取得艾哈撒的傑沙羅夫和乘上了魔動巨兵的妮露，但妮露被傑沙羅夫操縱着，就如傀儡一樣。

為了救回義妹妮露，以及替一切打上休止符最後之戰現在開始了。

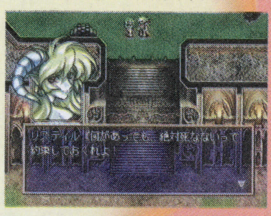
勝利條件
◆擊敗傑沙羅夫
敗北條件
◆主角之死亡

BEFORE BATTLE

主角們來到魔導研究所後，卻發現外面空無一人，這時妮絲迪打開了正門，當眾人進入了研究所後，妮絲迪更叫住了主角，要他答應她無論如何亦絕對不能死……

BATTLE

是最後一戰了，以敵人數目來説雖然是和SCENARIO-25A差不多，但敵人的組成卻有一定的差異，因此攻略上的方法亦會有所不同。



和SCENARIO-25A相比，敵傭兵之中的投石器明顯是減少了，因此用魔法先制攻擊的戰法收效會低很多，而且敵人之中魔女佔了一定數目，於是唯有盡量以最快速度直接幹掉敵人。

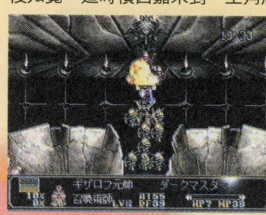
以初期配置來説，最前方的兩隊同樣應是雇用了皇家槍騎兵的主角及拉霍特，但兩旁則應準備好可抵擋那兩隊槍兵的同伴。

當第7TURN開始或是你向傑沙羅夫本人攻擊的話，圖版下方便會出現三隊敵人的增援，另外若是你向連邦1、怪物2、怪物3、妮露或是傑沙羅夫本人攻擊的話，本來待機中的敵人便會開始向你攻擊。

由於要取得GOODEND的必要條件是要在不擊倒魔動巨兵的情況下幹掉傑沙羅夫，因此其實是很困難的，而在下則有一個很茅的方法，各位大可用來參考：首先是準備兩位魔法使用者在圖版較前之處，跟着先由其中一人向妮露下方的大魔法使使用衰落的魔法，再趁敵人魔法抵抗力減弱期間向他使用混亂呪文，只要我方的人物並非接近那一帶的話，那麼4隊上位妖精便很可能替你將傑沙羅夫處理掉……簡單來説即是借刀殺人。

ROUTE C ENDING

打倒傑沙羅夫後，魔導研究所塌下來了，眾人及時將妮露從魔動巨兵之中救回，而且亦總算能回復知覺，這時積茜嘉來到，主角將LANGRISSER交還給她，只是瑪寧對於她要回到天界有點不捨得……



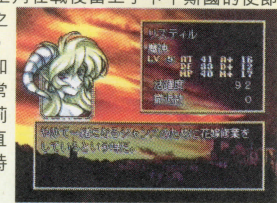
之後艾美莉亦因為擔心而來到，妮露亦因此知道艾美莉和主角的姊弟關係，不過她並不認為這樣會令她失去了這弟弟，反而覺得自己以後又再多一名姊姊了。

CHARACTER ENDING

烈崎在戰後成為王國的將校為平定混亂而努力，經過數年後成為了王國史上最年輕的將軍，為她初戀的對象絲法蓮露女王而努力。瑪寧在戰後開始了一個人在各地旅行，直至身體壞死之前，他編寫了達20卷的見聞錄，成為了冒險家的聖經，妮露在戰後一次傳染病曼延時發明了藥草的人工培植法，不且在當時救了很多人的性命，更令她日後在農學史上留名。絲法蓮露在戰後正式登上女王之座，在外交及內政上發揮出她的力量，很快就令卡干斯王國變得比現時更為繁榮。安祖莉娜亦在戰後輔助她的姐姐，而她的美貌令鄰近諸國不斷有求婚者前來，數年後她辭去了將軍的職務，成為了連邦某小國的王后。拉霍特在戰後當上了連邦的元帥，在艾美莉的協助下，穩定了連邦的混亂，更在連邦王國史上被冠以正義守護神之名。妮絲迪接受了主角的表白後，現時正在卡干斯國某森林內一個人獨居，據説是為了能有一天成為主角的新娘而在修行中。拉魯在戰後利用他那隨意變身的力量，在發生災害時救活了不少人。主角在戰後當上了卡干斯國的使節，成為了兩國之間聞名的勇者，而在兩國回復和平後，他亦經常回到親姊艾美莉身邊，填補一直以來空白了的時間……







部隊資料數值一覽

A	傑沙羅夫元帥	暗黑王者（召喚術師）					
LV 10	AT 55	DF 39	HP 10	MP 68	MV 5	判斷 69	指揮 7
暗黑衛兵×4	LV 10	HP 10	AT 26+30	DF 23+17	MV 5	判斷 67	
B／C	怪物3／2	惡魔君主（魔族）					
LV 10	AT 41	DF 36	HP 10	MP 34	MV 6	判斷 58	指揮 6
小惡魔×4	LV 10	HP 10	AT 25+19	DF 23+12	MV 6	判斷 57	
D	妮露	魔動巨兵（魔動巨兵）					
LV 10	AT 58	DF 44	HP 10	MP 2	MV 9	判斷 40	指揮 7
上位妖精×4	LV 10	HP 10	AT 20+27	DF 11+17	MV 8	判斷 50	
E	連邦軍指揮官1	大魔法使（魔術師）					
LV 10	AT 42	DF 31	HP 10	MP 75	MV 5	判斷 65	指揮 4
上位妖精×4	LV 10	HP 10	AT 20+20	DF 10+9	MV 8	判斷 50	
F／H	怪物6／4	賽柏拉斯（特殊騎兵）					
LV 10	AT 52	DF 34	HP 10	MP 7	MV 13	判斷 44	指揮 6
石化雞×4	LV 10	HP 10	AT 22+23	DF 14+10	MV 12	判斷 38	
G	怪物5	魔法巨像兵（槍兵）					
LV 10	AT 42	DF 48	HP 10	MP 0	MV 6	判斷 51	指揮 6
瘋狂巨像兵×4	LV 10	HP 10	AT 23+15	DF 24+21	MV 7	判斷 50	
I／K	連邦軍指揮官2／3	暗黑聖徒（神官戰士）					
LV 10	AT 39	DF 38	HP 10	MP 33	MV 5	判斷 66	指揮 4
長槍兵×4	LV 10	HP 10	AT 24+15	DF 23+15	MV 7	判斷 55	
J	怪物1	吸血殭屍君主（不死步兵）					
LV 6	AT 43	DF 35	HP 10	MP 38	MV 7	判斷 55	指揮 6
投石器×4	LV 6	HP 10	AT 27+19	DF 6+12	MV 6	判斷 26	
L／N	怪物7／8	吸血殭屍君主（不死步兵）					
LV 10	AT 44	DF 36	HP 10	MP 39	MV 7	判斷 55	指揮 6
魔女×4	LV 10	HP 10	AT 18+20	DF 2+13	MV 5	判斷 60	
M	連邦軍指揮官4	大魔法使（魔術師）					
LV 10	AT 42	DF 31	HP 10	MP 50	MV 5	判斷 65	指揮 6
上位妖精×4	LV 10	HP 10	AT 20+20	DF 11+10	MV 8	判斷 50	
O／P	怪物9／10	死神君主（靈）					
LV 3	AT 43	DF 32	HP 10	MP 37	MV 7	判斷 63	指揮 4
魔影×4	LV 3	HP 10	AT 24+20	DF 20+10	MV 7	判斷 60	
Q／R	連邦軍指揮官5／7	龍王之王（飛兵）					
LV 3	AT 50	DF 34	HP 10	MP 14	MV 10	判斷 50	指揮 6
大天使×4	LV 3	HP 10	AT 23+21	DF 22+12	MV 11	判斷 47	
S	連邦軍指揮官	皇家衛兵（騎兵）					
LV 3	AT 55	DF 37	HP 10	MP 8	MV 13	判斷 43	指揮 7
皇家槍騎兵×4	LV 3	HP 10	AT 28+24	DF 22+12	MV 11	判斷 39	



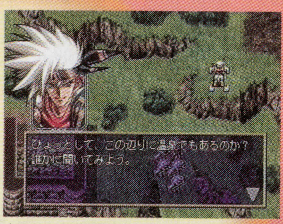
SCENARIO-?1 拉利奧巴溫泉紀行～在水蒸氣的他方……

勝利條件
◆秘密
敗北條件
◆任何一人被擊敗

進入方法

首先，當你玩SCENARIO-6的時候，若主角來到地圖座標（43、6）的位置，便會發現那裏有一湧出熱水的小泉，跟着若走到瑪寧附近的話，他便會問你是否有興趣去一趟，在這裏選了「·ミ·ミ」之後，跟着便要主角走到每個同伴的身邊問他們的意見，雖然是一致贊成，但仍要在這一戰中沒有任何同伴被擊退才可成行。

BATTLE



進入溫泉時，因為要分為男女浴場，主角不得不和幾位女孩分開，這時你可選「跟着女孩子走（女の子についてく）」，那麼當到了男浴場後，瑪寧便會問你是甚麼一回事，這時應選「實在是很在意女浴場（確かに、女湯が気になる）」，跟着瑪寧會問你其實是否想去偷看，若這時選「率直地回答是想偷看（素直にのぞきたいと答える）」，那麼其餘兩人也會「助你一臂之力」，但若選「擔心怪物會危險（モンスターが危険だと言い張る）」的話，那麼就只會得主角獨力戰鬥。

戰鬥開始後，若隊伍有人接近卡干斯衛兵的話，那他們便會向你提出警告，若你選「欺騙（ごまかす）」的話會令他們變成敵人，若選「收買他們（ワイロを渡す）」則只要付出2000P便可令他們「隻眼開隻眼閉」……不過當接近女浴場的時候，森林一帶會出現這浴場聞名「只襲擊男性的怪物」，這時便只好強行突破，不過女浴場的入口並非在正門，你要從浴場旁邊的缺口才可進入。



不過，幾位女孩早就發覺不對勁而回到更衣室，而其實這版並沒有隱藏CG（絲法蓮露説的？），所以戰鬥到這時便會結束。

隱藏道具方面，若來到地圖座標（29、15）的話會發現一朵奇怪的花，選擇「はい」來調查它的話，若選「將花拔掉（花を引き抜く）」會令AT-1，選擇「盯着它（じっくりと眺める）」則可令判斷力+1。

A B C D E a b c d e f

SCENARIO-? 2 UMI 人健身中心現正招生！

一行人去了一個超名人 SHOW，那是在一個地底內的巨大洞穴中進行的，在一個難以想像是地下世界的廣大地方中，名人 SHOW 開始了。

勝利條件
◆擊敗 3 兄貴
敗北條件
◆主角之死亡

進入方法

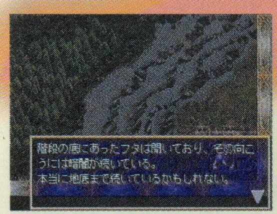
首先，當你玩SCENARIO-9的時候，要讓瑪寧移動至地圖座標（26、10）的位置（即卡干斯王座下方的紋章），這時他會發現地上有一張入場券，而你則要選「はい」來拾起它，這便會得到「超有名人 EVENTSHOW 免費招待特別入場券」。



跟着是前往SCENARIO-10，讓瑪寧在戰鬥中移動至地圖座標（48、49），這時他會發現那裏的門，但卻不夠力將門打開，這裏的關鍵是讓瑪寧停留在那位置，然後讓戰鬥進行至第 20 TURN（即過版條件的最後一回合），這時門會自己打開，若走進去看會發現那通道是往地下世界的，不過卻有一名老婆婆叫你遲點再來，這樣若過版時瑪寧沒有被擊退的話，他便會提意去看看那SHOW，只要在這時選「去看看吧（行ってみる）」便可進入這隱藏版面中。

BEFORE BATTLE

在地下世界內，二名兄貴正因為收不到學生而擔心收支不平衡，可能連新的鐵啞鈴也不夠錢買，不過兄貴頭目巴倫（バラン）則主張應要依靠自己的肉體，其餘兩人最後亦想通了。



這時主角們剛好來到，他們看見這裏的環境，亦已經不相信會有甚麼名人 SHOW 的了，不過三名兄貴卻派出強制拉客部隊「拉客八部眾」，打算強行將主角們帶到 UMI 人的健身館內。

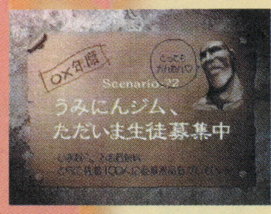
BATTLE

所謂的拉客八部眾，其實即是八隊有指揮官名字的敵人，他們除了少數遠程攻擊部隊外，其餘都會主動向你攻擊的，在進軍路線上，一般實戰部隊可走右路，另外可留下約兩名魔法使用者在左方，以便用遠程魔法攻擊對方的弓車，當據守的敵傭兵被全滅後便可從那細長的通道進軍，但若仍有敵人的話則很容易被人在出口逐個擊破。

三名兄貴的戰鬥能力很強，其傭兵UMI人更是遊戲中有最強攻擊力級數的兵種，幸好他們防禦力很低，若用遠程攻擊是不會太難應付的，否則就一定要先替同伴施用防禦補助呪文才好前往挑戰。



戰鬥開始後不久，瑪寧會提出這班兄貴其實是借SHOW為名來企圖收生，不過主角卻說敵人準備如此周詳不可輕視，瑪寧想不到你會這樣說，於是便問你這句話是否認真正說的，這時你可選答「我無論任何時候都是認真的！（・いつだって、俺は本気だ！）」、「只是開個玩笑吧（・軽いジョークだ。）」或「這傢伙怎麼了？（・そいつはどうかな？）」（在下選擇了「我無論～」）。



這版有着很多隱藏道具，首先是在地圖座標（50、20）的位置，若你在天空降下火炎時不閃不避（・立ちすくんで動けない。）的話，便會得到一柄魔炎槍（ズフタフ），而在地圖座標（30、2）的聖誕樹上，你可取去其中一件飾物，若選「看來很重的箱（・重そうな箱）」可得鐵啞鈴，選「布袋（・布の袋）」可得魔法比堅尼，「錢袋（・小銭入れ）」可得金 50P，但若選「閉上眼去取（・目を閉じて、手にさわった物。）」，則會從鐵啞鈴、魔法比堅尼、紋章、水晶棒及金 50P 之中隨機獲得一樣。



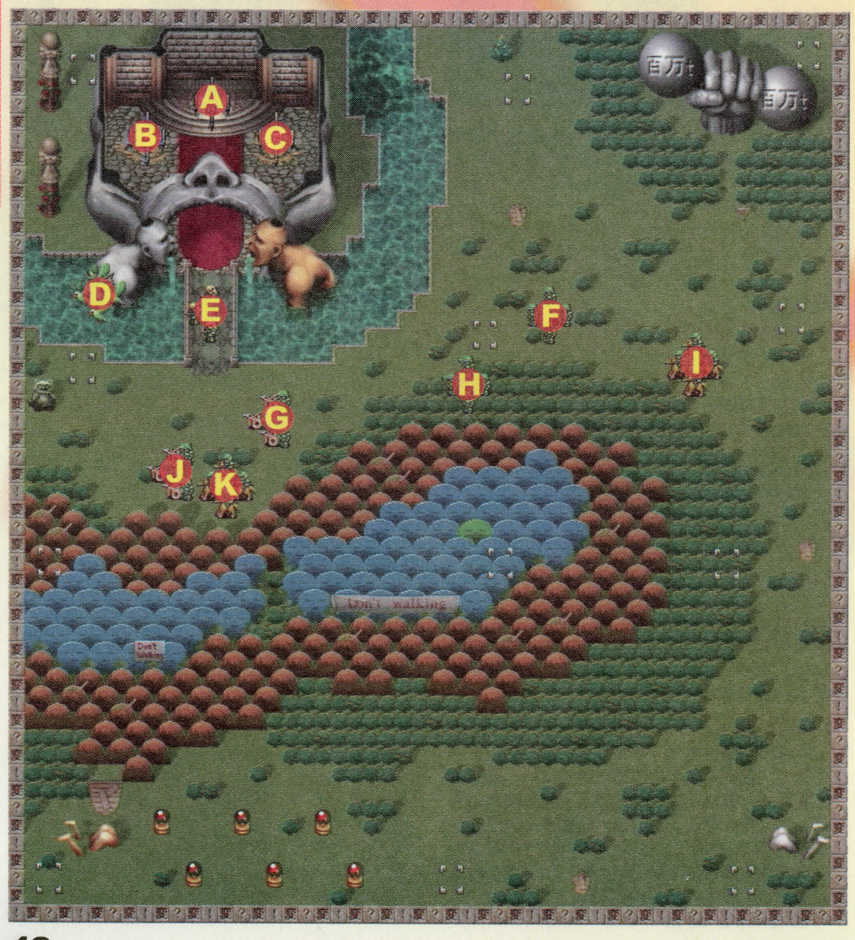
最後是位於地圖座標（28、29）～（29、29）的綠色UMI人守護神，他會令來到該處的指揮官得到「青（藍）」、「黃」、「桃」、「黑」四種 UMI 人其中之一成為傭兵，至於各種UMI人的能力則可參考本攻略 VOL.1 的傭兵一覽，在此不再多提。

不過，在戰鬥途中那些兄貴會開始由十倒數，這時你必須在他們數至 ZERO 之前消滅他們，否則便會被他們的魅惑之姿勢吸引着而 GAMEOVER……



部隊資料數值一覽

A	巴倫		兄貴（步兵）					
LV 7	AT 35	DF 30	HP 10	MP 15	MV 6	判斷 56	指揮 5
黑UMI人×4	LV 7	HP 10	AT 28+12	DF 10+10	MV 12	判斷 50	
B	阿當		兄貴（步兵）				
LV 6	AT 30	DF 25	HP 10	MP 15	MV 6	判斷 56	指揮 5
青UMI人×4	LV 6	HP 10	AT 30+12	DF 4+10	MV 9	判斷 60	
C	森遜		兄貴（步兵）				
LV 5	AT 25	DF 28	HP 10	MP 15	MV 6	判斷 56	指揮 5
黃UMI人×4	LV 5	HP 10	AT 20+12	DF 15+10	MV 9	判斷 40	
D	怪物 8		龍騎士（飛兵）				
LV 3	AT 32	DF 18	HP 10	MP 5	MV 10	判斷 49	指揮 4
半鵬鳥×4	LV 3	HP 10	AT 18+10	DF 10+6	MV 11	判斷 60	
E	怪物 6		神聖鬥士（神官戰士）				
LV 3	AT 26	DF 24	HP 10	MP 18	MV 5	判斷 66	指揮 4
妖精×3	LV 3	HP 10	AT 20+5	DF 6+9	MV 8	判斷 40	
F	怪物 5		格鬥王（步兵）				
LV 2	AT 29	DF 25	HP 10	MP 4	MV 7	判斷 52	指揮 4
兵士×4	LV 2	HP 10	AT 20+7	DF 14+8	MV 7	判斷 50	
G	怪物 3		魔法使（魔術師）				
LV 3	AT 29	DF 21	HP 10	MP 24	MV 5	判斷 66	指揮 4
弓車×3	LV 3	HP 10	AT 20+9	DF 7+5	MV 6	判斷 30	
H	怪物 7		將軍（步兵）				
LV 2	AT 29	DF 25	HP 10	MP 4	MV 6	判斷 52	指揮 4
長矛兵×4	LV 2	HP 10	AT 18+6	DF 18+9	MV 7	判斷 50	
I	怪物 4		敢死騎士（騎兵）				
LV 2	AT 33	DF 21	HP 10	MP 3	MV 12	判斷 42	指揮 4
槍騎兵×4	LV 2	HP 10	AT 17+11	DF 18+4	MV 6	判斷 69	
J	怪物 2		魔法使（魔術師）				
LV 3	AT 29	DF 21	HP 10	MP 24	MV 5	判斷 66	指揮 4
弓車×3	LV 3	HP 10	AT 20+9	DF 7+5	MV 6	判斷 30	
K	怪物 1		敢死騎士（騎兵）				
LV 2	AT 33	DF 21	HP 10	MP 3	MV 12	判斷 42	指揮 4
槍騎兵×4	LV 2	HP 10	AT 17+11	DF 18+4	MV 6	判斷 69	



SCENARIO-?3 戰鬥吧！村民！？

開動了轉送裝置的主角們，向着未知的目的地出發了。

不過，等待着他們的是……

勝利條件

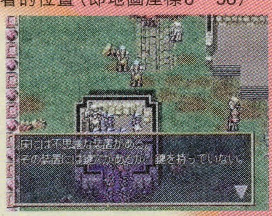
◆敵之全滅

敗北條件

◆主角或村民之死亡

進入方法

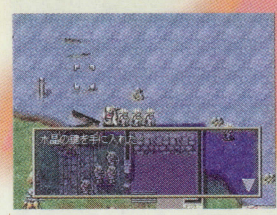
首先，當遊戲進行至SCENARIO-14時，卡干斯王為了逃避敵人的攻擊，會和韋拉一起逃至圖版左下方的一個小砦，但當戰鬥進行至約第10 TURN時，卡干斯王會突然衝出來，這時可派人到他之前一直站着的位置(即地圖座標6、38)，這樣便會發現一個奇怪的裝置，不過這時並沒有開動它的方法。



接着是讓遊戲進行至拉霍特出現，然後用任何手段想辦法將他打敗(不容易的)，退卻後的他會留下一條「水晶之鍵」，而各位則要努力讓敵人留下活口，然後讓那取得了水晶之鍵的同伴移動至剛才發現奇怪裝置的位置，這次你可用該鍵將裝置開動，在過版後前往隱藏版面中。

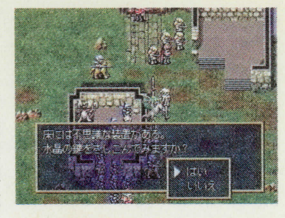
BEFORE BATTLE

主角們回復知覺後，發覺自己正身處一個空中遺跡之上，被一大班自稱為「處刑人」的傢伙包圍，而且更動彈不能，原來這是這地方的規則，主角們的身分是人質，要反過來由村民前往營救，只有被村民走到身邊的同伴才能得到解放，雖說村民會由主角們控制他們的行動，但一旦村民被全滅的後果便是「死」。

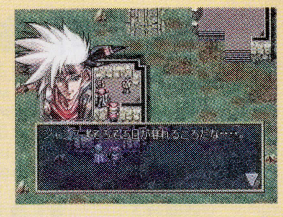


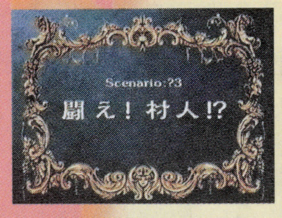
BATTLE

在戰鬥開始前，你要先決定村民以圖版的左下還是右下作為開始位置；基本上，右下方開始會遇上敵方多支直接攻擊型部隊，而左下方開始則要注意以妖精為傭兵的魔法使部隊，至於在下則是選了左下方來作開始地點的。

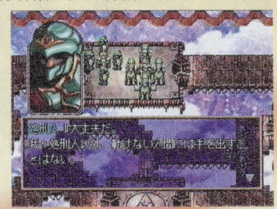


這村民其實一點也不簡單，當他開始行動時，會突然拿出一大堆他年輕時冒險所用的道具，不過卻被處刑人認為村民沒理由持有這些道具而要沒收，最後在絲法蓮露及烈崎的抗議下，處刑人答應讓這村民裝備其中一件，而各位則可從「長劍(ロングソード)」、「硬皮甲(ハードレザー)」或「紋章(アミュレット)」之中任選其一，反正亦不打算真的靠這班村民去和敵人硬拼，所以在下會建議大家在這時留下紋章，以防備敵人的遠距離魔法攻擊。

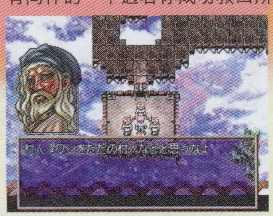


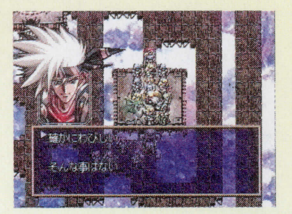


這一版的第一個任務是找出走哪條路線可最快救出第一隊同伴，而事實上因為敵人會不斷向你迫近，首先能救出的不一定會是最接近圖版下方的人，總之在確定了可救的人後便可重新開始再玩，將自己隊中戰力最強的人放在那位置上，除此之外，在移動時村民和傭兵不妨分散來行動，以便能在同一時間內解放更多同伴。



由於勝利條件只是將敵人全滅，所以你是不一定要救回所有同伴的，不過若你成功救回所有人的話則會加插一個小事件：正當那名老村民想說即使救出所有人仍不可讓他死時，敗北條件卻突然刪除了村民被殺的部分，村民看見後覺得這世界真冷清，這時你可選擇說「的確是很冷清(確かにわびしい)」或「沒有這回事(そんな事はない)」，若選擇「沒有這回事」的話，則村民被殺的敗北條件會保留下來。





部隊資料數值一覽

A　處刑人 1　劍王之王（步兵）
LV 1　AT 34　DF 29　HP 10　MP 6　MV 7　判斷 53　指揮 4
正規軍 × 4　LV 1　HP 10　AT 24+9　DF 17+10　MV 8　判斷 41

B　處刑人 2　騎士之王（騎兵）
LV 1　AT 39　DF 25　HP 10　MP 5　MV 13　判斷 43　指揮 4
重裝槍騎兵 × 4　LV 1　HP 10　AT 22+13　DF 21+6　MV 9
判斷 60

C　守護者 3　致死騎士（騎兵）
LV 8　AT 37　DF 24　HP 10　MP 5　MV 12　判斷 42　指揮 4
槍騎兵 × 3　LV 8　HP 10　AT 17+13　DF 18+6　MV 6　判斷 69

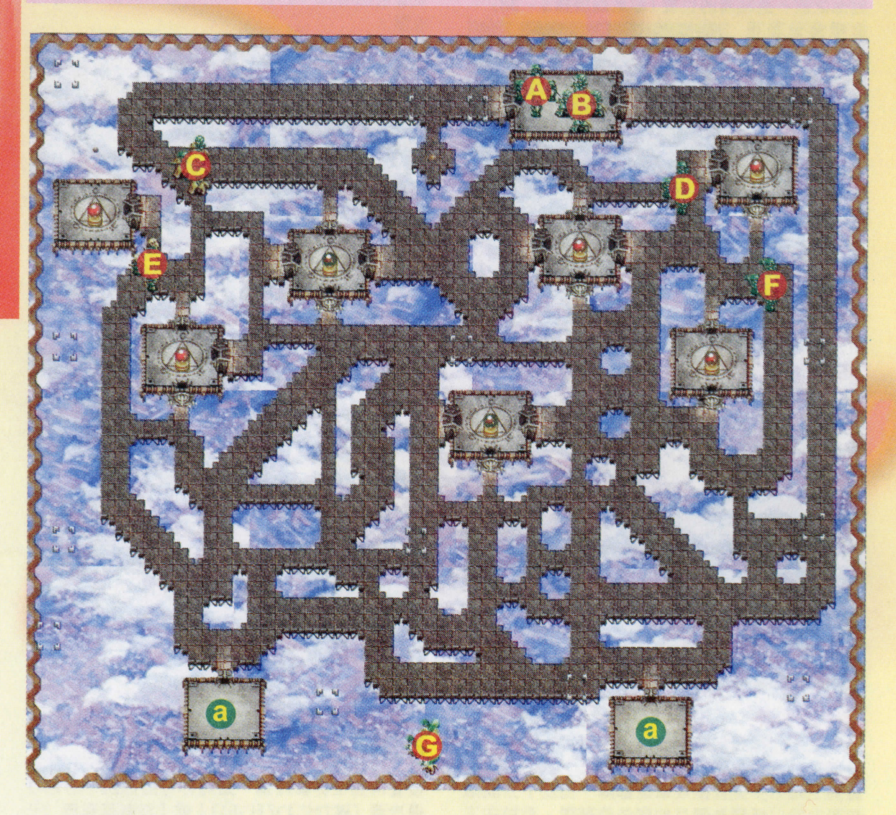
D　守護者 4　格鬥王（步兵）
LV 8　AT 33　DF 28　HP 10　MP 6　MV 7　判斷 52　指揮 4
兵士 × 3　LV 8　HP 10　AT 20+9　DF 14+10　MV 7　判斷 50

E　守護者 2　魔法使（魔術師）
LV 8　AT 32　DF 23　HP 10　MP 32　MV 5　判斷 66　指揮 4
妖精 × 3　LV 8　HP 10　AT 20+11　DF 6+6　MV 8　判斷 40

F　守護者 5　將軍（步兵）
LV 8　AT 32　DF 29　HP 10　MP 8　MV 6　判斷 52　指揮 4
長矛兵 × 3　LV 8　HP 10　AT 18+8　DF 18+11　MV 7　判斷 50

G　守護者 1　鷹騎兵（飛兵）
LV 8　AT 25　DF 15　HP 10　MP 1　MV 9　判斷 46　指揮 3
鷹馬獸 × 3　LV 8　HP 10　AT 20+4　DF 13+2　MV 11　判斷 46

a　村人 1　男（步兵）
LV 10　AT 24　DF 22　HP 10　MP 0　MV 8　判斷 45　指揮 2
平民 × 4　LV 10　HP 10　AT 0+4　DF 6+3　MV 8　判斷 40



SCENARIO-?4 超時空放浪希爾！！可有記起兄貴

雖然是打倒了卡奧斯和荷西魯，但因為在戰鬥中觸動了某種裝置，主角們被轉送到了異次元。而很受部份人歡迎的名配角少年希爾則在這裏邊接受兄貴們的鍛鍊邊等待着他們。

勝利條件
- ◆主角到達脱出裝置
- ◆擊敗希爾

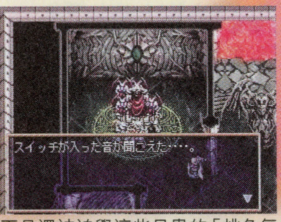
敗北條件
- ◆希爾到達脱出裝置
- ◆主角之死亡

進入方法

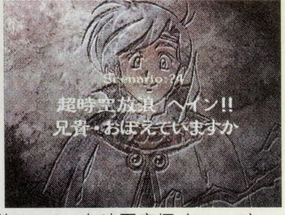
在進行SCENARIO-23A的時候，圖版左上及右上是分別有兩個魔法陣的（即地圖座標9、7及45、7），你要先來到其中一個的中央，這會發現一個奇怪的開關，開動之後可派另一人到另一方的魔法陣中央，這樣雖然同樣會發現一個開關，但就因為重量不足而沒法開動，這時你要故意用主角以外的人物將卡奧斯打倒，這樣他便會在兩個魔法陣的其中一方復活，只要他所復活的地方是因重量不足而沒法開動機關的那方，那便能成功將機關開動，而過版後則會自動進入這隱藏版面。



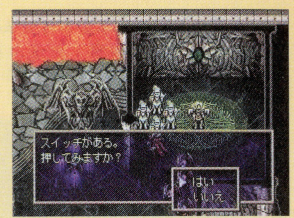
BATTLE



積茜嘉在這裏重遇了LANGRISSER II的男配角希爾，不過他正被兄貴們困在這裏而沒法離開，而且還被迫學這些兄貴的「桃色氣息」、「汗汁亂舞」……當他發現主角們後便提出作出比賽，由主角和希爾作為雙方的代表，先到達畫面上方出口的人便可帶同他的同伴離開，不過當戰鬥開始後，即使你能在主角到達出口前擊敗希爾，兄貴們仍是不肯讓你離開，而勝利條件亦會改為「敵之全滅」。

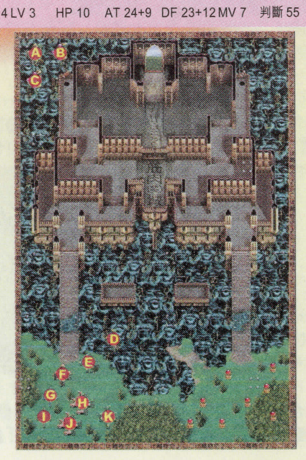


這版一共有三處有隱藏道具，在地圖座標（8、6）～（8、7）若選擇「そのまま食べる」的話，可令該人的AT+2；在地圖座標（35、6）～（35、7）選「怪しいけど食べる」的話，則可令該人的DF+2；最後是若由主角前往地圖座標（21、22）～（22、22）的話，會發現一個奇怪的球體，若選「はい」取下它的話，那麼在完成一版後，便會進入一個可看出各女孩對你友好度狀態的追加事件中（答問方法可參考友好度變化一覽）。



部隊資料數值一覽

A	守護者6			飛龍君主（飛兵）			
LV 2	AT 37	DF 23	HP 10	MP 9	MV 10	判斷 50	指揮 4
飛天弓箭手×3	LV 2	HP 10	AT 16+13	DF 5+8	MV 10	判斷 48	
B／C	守護者8／7			飛龍君主（飛兵）			
LV 2	AT 37	DF 23	HP 10	MP 9	MV 10	判斷 50	指揮 4
天使×3	LV 2	HP 10	AT 18+13	DF 19+8	MV 11	判斷 47	
D	守護者2			水蛇君主（通常水兵）			
LV 3	AT 39	DF 30	HP 10	MP 8	MV 9	判斷 53	指揮 4
水妖×3	LV 3	HP 10	AT 25+14	DF 9+8	MV 8	判斷 32	
E	守護者1			水蛇君主（通常水兵）			
LV 3	AT 39	DF 30	HP 10	MP 8	MV 9	判斷 53	指揮 4
蜥蜴君主×4	LV 3	HP 10	AT 25+14	DF 18+8	MV 7	判斷 60	
F	希爾			隱士（魔術師）			
LV 5	AT 43	DF 32	HP 10	MP 61	MV 5	判斷 66	指揮 6
上位妖精×4	LV 5	HP 10	AT 20+17	DF 11+11	MV 8	判斷 51	
G	阿當			兄貴（步兵）			
LV 4	AT 40	DF 40	HP 10	MP 15	MV 6	判斷 56	指揮 5
青UMI人×4	LV 4	HP 10	AT 30+11	DF 4+17	MV 9	判斷 60	
H／J	守護者4／3			大魔法使（魔術師）			
LV 3	AT 35	DF 25	HP 10	MP 38	MV 5	判斷 65	指揮 4
投石器×4	LV 3	HP 10	AT 27+12	DF 5+7	MV 6	判斷 26	
I	森遜			兄貴（步兵）			
LV 3	AT 40	DF 40	HP 10	MP 15	MV 6	判斷 56	指揮 5
黃UMI人×4	LV 3	HP 10	AT 20+11	DF 15+17	MV 9	判斷 40	
K	守護者5			元帥（步兵）			
LV 3	AT 34	DF 32	HP 10	MP 10	MV 6	判斷 52	指揮 4
長槍兵×4	LV 3	HP 10	AT 24+9	DF 23+12	MV 7	判斷 55	



SCENARIO-? 5 遙遠之紫羅蘭

主角們在自稱天才魔軍師艾華的引誘下，來到了在新橋的店紫羅蘭，但還未找到那店的時候，同伴就已幾乎全部消失了，於是主角和烈崎就獨自兩人闖進紫羅蘭之中。

勝利條件
◆敵之全滅
敗北條件
◆PC 任何一人死亡

進入條件

首先，你要將 SCENARIO-25C 完成一次，然後以選版秘技（選版畫面時順序按L、Y、→、R、R、A）選回 SCENARIO-24C，這樣，當艾華在戰鬥途中逃掉之前，若你能將他擊倒的話，那麼他便會向你求情，說可讓你前往他經常到的店「紫羅蘭」，若你選答應放過他的話，那麼過版後便可進入這版。



BATTLE

這是遊戲中最難玩的一版，所有敵人均是故事中的首領級人物，加上敵人之中有卡奧斯的出現，因此主角必須要裝備有 LANGRISSER 才會有勝算，否則只會不戰而敗。

戰鬥開始時，除主角和烈崎外的同伴均是被敵人困着，這時他們會自行作戰，但不能移動亦不能使用傭兵，而救出他們的方法則是要打倒相應的人物，打倒卡干斯王可救出妮絲迪，打倒邪神可救出瑪寧，打倒布路朗可救出拉魯，打倒告魯卡可救出安祖莉娜，打倒傑沙羅夫則可救出絲法蓮露。



這版除了在地圖座標（2、48）隱了一件「女神之裙（女神のドレス）」之外，在不同的回合數之內完成更會得到不同的獎品，1～5回合內可得裝甲服，6回合是石中神劍，7回合是阿提密斯之弓，8回合是古代之斧，9回合是魔炎槍，10回合是龍王之杖，11回合是鬥魂甲，12回合是闇之法衣，13回合是女神之裙，14回合則是紋章一個。



簡單來說，這版即是上集隱藏版面4「最強之敵」的翻版，但因為今集的隱藏商店並沒有直接增加經驗值的道具出售，所以會極為難玩，脾氣不好的人玩之前請三思，因為你是有可能會一拳打爆電視的，不信的話大可先看看附表中各敵人的數據……

部隊資料數值一覽

A	混沌之王卡奧斯	混沌之王（魔族）					
LV 10	AT 87	DF 79	HP 10	MP 87	MV 9	判斷 47	指揮 5
小惡魔 × 4	LV 10	HP 10	AT 30+59	DF 25+54	MV 6	判斷 62	
B	艾華	大魔法使（魔術師）					
LV 10	AT 52	DF 41	HP 10	MP 90	MV 5	判斷 65	指揮 4
魔女 × 4	LV 10	HP 10	AT 18+26	DF 1+19	MV 5	判斷 60	
C	闇之王子荷西魯	暗黑王者（召喚術師）					
LV 10	AT 68	DF 56	HP 10	MP 99	MV 5	判斷 68	指揮 5
暗黑衛兵 × 4	LV 10	HP 10	AT 26+43	DF 22+34	MV 5	判斷 66	
D	告魯卡將軍	巫術師（召喚術師）					
LV 10	AT 61	DF 51	HP 10	MP 85	MV 5	判斷 66	指揮 3
投石器 × 4	LV 10	HP 10	AT 31+37	DF 7+31	MV 6	判斷 27	
E	傑沙羅夫元帥	暗黑王者（召喚術師）					
LV 10	AT 69	DF 58	HP 10	MP 98	MV 5	判斷 69	指揮 5
魔影 × 4	LV 10	HP 10	AT 28+50	DF 22+38	MV 5	判斷 62	
F	妮露	隱士（魔術師）					
LV 10	AT 65	DF 52	HP 10	MP 101	MV 5	判斷 67	指揮 4
上位妖精 × 4	LV 10	HP 10	AT 22+39	DF 10+30	MV 8	判斷 52	
G	布路朗將軍	暗黑聖徒（神官戰士）					
LV 10	AT 60	DF 57	HP 10	MP 97	MV 5	判斷 67	指揮 4
瘋狂巨像兵 × 4	LV 10	HP 10	AT 23+32	DF 23+35	MV 7	判斷 51	
H	魔動巨兵	魔動巨兵（魔動巨兵）					
LV 10	AT 94	DF 76	HP 10	MP 12	MV 10	判斷 42	指揮 7
魔女 × 4	LV 10	HP 10	AT 18+53	DF 2+47	MV 5	判斷 61	
I	邪神	邪神（魔族）					
LV 10	AT 79	DF 70	HP 10	MP 87	MV 8	判斷 47	指揮 5
小惡魔 × 4	LV 10	HP 10	AT 25+52	DF 22+49	MV 6	判斷 58	
J	卡干斯王	君主（步兵）					
LV 10	AT 24	DF 22	HP 10	MP 1	MV 7	判斷 25	指揮 5
投石器 × 4	LV 10	HP 10	AT 27+2	DF 6+5	MV 6	判斷 26	
K	巴魯古將軍	元帥（步兵）					
LV 10	AT 79	DF 70	HP 10	MP 24	MV 4	判斷 54	指揮 6
長槍兵 × 4	LV 10	HP 10	AT 27+44	DF 25+49	MV 7	判斷 57	
L	拉霍特將軍	皇家衛兵（騎兵）					
LV 10	AT 90	DF 70	HP 10	MP 18	MV 14	判斷 48	指揮 7
皇家槍騎兵 × 4	LV 10	HP 10	AT 31+56	DF 23+46	MV 12	判斷 47	
M	副官艾美莉	騎士之王（騎兵）					
LV 10	AT 79	DF 61	HP 10	MP 18	MV 13	判斷 43	指揮 4
皇家槍騎兵 × 4	LV 10	HP 10	AT 28+50	DF 21+41	MV 11	判斷 39	

a	安祖莉娜
b	絲法蓮露
c	拉魯
d	瑪寧
e	妮絲迪



好感度變化答問完全一覽表

◆友好度（好感度）的初期值為「100」。
◆若在戰鬥中女角被擊倒而退卻時，每次均會令好感度「-1」。
◆絲法蓮露對烈崎亦有隱藏的好感度，這在表中會以「傷心度」來表示。
◆當主角表白失敗後，若傷心度超過「110」的時候，絲法蓮露便會接受烈崎的愛，若傷心度不足時，主角及烈崎均會表白失敗。
◆ 傷心度的初期值，和友好值同樣是「100」。

各路線表白成功所需友好度數值

○ 路線A

絲法蓮露	120
安祖莉娜	120
妮露	120
茜妮娜	115

○ 路線B
路線B並沒有設定表白部分，因此在21B～24B的故事中是不會有影響友好度的問題的。

○ 路線C

絲法蓮露	122
安祖莉娜	125
妮露	120
妮絲迪	107

各 SCENARIO 影響友好度之問題一覽

SCENARIO-1

AFTER BATTLE
烈崎「兄長、以後打算怎樣了？（‥‥兄上。これからどうするおつもりですか？）」
Q「怎辦呢？（どうしますか？）」
「繼續逃避聯邦士兵（連邦兵から逃げ延びる）」
無變化
「暫時看看情況如何（しばらく様子を見る）」
妮露　友好 -1
「救出妮露（レイチェルを助ける）」
妮露　友好 +1

SCENARIO-4

IN THE BATTLE
安祖莉娜「主角！提督很危險呀！（(主人公名）！提督が危ないわ！）」
Q「怎樣回答呢？（何と答えますか？）」
「讓他稍作戰鬥（少しは戦ってもらおう）」
安祖莉娜　友好 -1
「馬上會去救他（すぐに助けよう）」
無變化

IN THE BATTLE
妮露「哥哥！？是哥哥嗎！而且連烈崎亦……大家都平安無事呢。而且還為了我而來到如此危險的地方……（お兄ちゃん！？お兄ちゃんなんだね！それにリッキーまで‥‥みんな無事だったんだね。それに、あたしのために、こんな危険な所まで‥‥。）」
Q「對她說甚麼？（何と声をかけますか？）」
「這是當然的（当然だよ）」
妮露　友好 +1
「是因為烈崎太煩了（リッキーがうるさくてね）」
妮露　友好 -1
「再忍耐一會吧（もう少しの辛抱だ）」
妮露　友好 +1

AFTER BATTLE



主角「絲法蓮露……安祖莉娜……（シェルファニール‥‥。アンジェリナ‥‥。）」
「假如我們可以做得來的話……（・俺たちで良かったら‥‥。）」
絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1

「這和我無關（・俺には関係ないよな。）」
妮露　友好 -1
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1

SCENARIO-5





BEFORE BATTLE
妮露「以將他們孤立成部隊單位呢。那為何不馬上攻擊？（部隊単位で孤立させられるってことだよね。だったら、どうしてすぐに攻撃しないの？）」
「是在等待時機（・タイミングを待っている。）」
絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1
妮露　友好 +1
「是因為下不了決心（・決心が付かないから。）」
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
妮露　友好 -1
「因為沒有命令傳來（・命令がこないから。）」
無變化

AFTER BATTLE
韋拉「不、各位辛苦了，多得你們總算是獲勝了。（いや、みなさん、お疲れさま。おかげでどうにか勝てました よ。）」
主角「……」
「贏得很輕鬆啊（・楽勝でしたよ。）」
妮露　友好 +1
「不用客氣（・どういたしまして。）」
絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1
「實在很辛苦（・本当につらかったです。）」
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
妮露　友好 -1

SCENARIO-7

BEFORE BATTLE
主角「妮、妮露……（レ、レイチェル‥‥。）」
「讓我揹着妳吧（・俺がおぶってやるよ。）」
妮露　友好 +1
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
「忍耐點吧（・我慢しろよ。）」
無變化
「不要這麼任性（・わがまま言うんじゃない。）」
妮露　友好 -1
絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1
「我也很倦啊（・俺だって疲れてるよ。）」



妮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
絲法蓮露　友好 -1

AFTER BATTLE

韋拉「雖是有點任性，但我是打算讓你們亦參加這一戰的，我打算讓你們以自由活動的遊擊隊來作戰。（勝手だけど、君たちもこの戦いには参加してもらうつもりでいる。自由に動ける遊撃隊として戦ってもらうつもりだ。）」

Q「你如何回答？（何と答えますか？）」

「已經不想再幹了（・もう嫌だ。）」

絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
妮露　友好 -1
茜妮娜　友好 -1

「沒辦法吧（・仕方ありませんよ。）」

絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1
茜妮娜　友好 +1

「沒所謂（・別に構わない。）」

絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1
妮露　友好 +1
茜妮娜　友好 +1

SCENARIO-8



IN THE BATTLE

安祖莉娜「總之目的是令敵人有戒心，所以要將敵人的隊長打倒。（とにかく敵に警戒心を与えることが目的よ。だから敵の隊長を倒しましょ。）」

瑪寧「不過全滅他們亦沒問題吧？（別に全滅させてもいいんだろ？）」

主角「話是這樣說，但亦不用勉強的！（そうだが、無理はしなくていいぞ！）」

烈崎「……嘿。你在和誰説話了，兄長？讓你看看華麗的勝利吧！（‥‥フッ。誰に言っているのかな、兄上？華麗に勝利して見せよう！）」

Q「和誰説話呢？（誰に声をかけますか？）」

「絲法蓮露（・シェルファニール）」

絲法蓮露　友好 +1

「安祖莉娜（・アンジェリナ）」

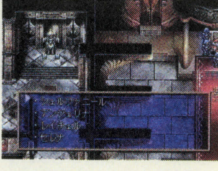
安祖莉娜　友好 +1

「妮露（・レイチェル）」

妮露　友好 +1

「其他人（・この他の人）」

SCENARIO-9



IN THE BATTLE

在座標（11、5）～（11、6）的女神像的問題中，選擇「想抓住女性的心（女性の心をつかみたい）」

Q「你想抓住哪一個的心呢？（汝、（主人公）は誰の心をつかみたいか？）」

「絲法蓮露（・シェルファニール）」

絲法蓮露　友好 +1

「安祖莉娜（・アンジェリナ）」

安祖莉娜　友好 +1

「妮露（・レイチェル）」

妮露　友好 +1

「茜妮娜（・セレナ）」

茜妮娜　友好 +1

SCENARIO-10



IN THE BATTLE

絲法蓮露「那個被連邦的人利用了呢。當我們來摘野菜時，亦有用那城砦來過夜的……（それを、連邦のみなさんが利用しているのですね。わたくし達も山菜狩りに来たときに、あの砦を宿泊所に使ったことがありましたし‥‥。）」

主角「摘野菜嗎……（山菜狩り、か‥‥。）」

「真懷念呢（・なつかしいな。）」

妮露　友好 -1

「若然沒有發生戰爭的話……（・戦争さえ起こらなければ‥‥。）」

絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1
妮露　友好 +1
茜妮娜　友好 +1

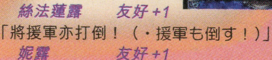
「很想一試妳所弄的餸呢（・君の手料理が食べたいな。）」

絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 -1

「沒有人問妳這種事啊（・誰もそんなこと聞いていないよ。）」

絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 +1

SCENARIO-11



IN THE BATTLE

安祖莉娜「援軍啊！怎辦了、主角？（援軍よ！どうするの、（主人公）？）」

「目標是告魯卡！（・狙いはクルーガーだ！）」

絲法蓮露　友好 +1

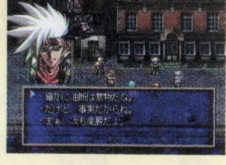
「將援軍亦打倒！（・援軍も倒す！）」

妮露　友好 +1

「引他們到船上決勝負！（・船上に引きつけて、勝負だ！）」

安祖莉娜　友好 +1

SCENARIO-12



BEFORE BATTLE

安祖莉娜「等等！這不是太大意嗎！你也是這樣認為吧？（ちょっと！油断しすぎじゃない！ねぇ、そう思うでしょ？）」

主角「唔……（ああ‥‥。）」

「的確是不能大意的（・確かに油断は禁物だな。）」

絲法蓮露　傷心 -1
絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1

「但這是事實呢（・だけど、事実だからね。）」

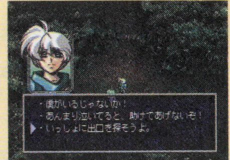
妮露　友好 +1

「下次也會輕易取勝的（・まぁ、次も楽勝だよ。）」

絲法蓮露　傷心 +1
安祖莉娜　友好 -1



BEFORE BATTLE



當安祖莉娜留住主角的問題中選擇「為何會知道這個的？（どうしてそれを？）」，之後會發生這「迷之森林」事件的問答部分。

安祖莉娜「呀！果然是沒有救了！（え～ん！やっぱり助からないんだぁ～～っ！！）」

主角「不用這樣哭的！（そんなに泣かないで！）」

「不是有我在這兒嗎！（・僕がいるじゃないか！）」

無變化

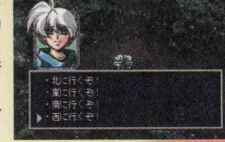
「再哭就不救妳的了！（・あんまり泣いてると、助けてあげないぞ！）」

安祖莉娜　友好 -1

「一起找尋出口啊（・いっしょに出口を探そうよ。）」

安祖莉娜　友好 +1

BEFORE BATTLE



安祖莉娜「喂、走哪一邊啊？我是跟着你的（ねぇ、どっちへ行くの？あたし、ついて行くから。）」

主角「呃……（え～と……。）」

「向北面走！（・北に行くぞ！）」

安祖莉娜　友好 -1

「向東面走！（・東に行くぞ！）」

安祖莉娜　友好 -1

「向南面走！（・南に行くぞ！）」

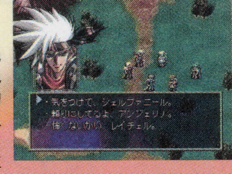
安祖莉娜　友好 -1

「向西面走！（・西に行くぞ！）」

安祖莉娜　友好 +2

SCENARIO-13

BEFORE BATTLE



主角「進入連邦的領地已經過了一段時間，說不定很快便會有戰鬥的了。（連邦の領地に入り込んでからしばらく経つ。そろそろ戦いになるかも知れない。）」

「小心啊、絲法蓮露（・気をつけて、シェルファニール。）」

絲法蓮露　友好 +1

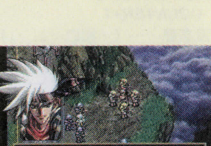
「靠妳的了、安祖莉娜（・頼りにしてるよ、アンジェリナ。）」

安祖莉娜　友好 +1

「不用害怕的、妮露（・怖くないかい、レイチェル。）」

妮露　友好 +1

IN THE BATTLE



妮露「喂、烈崎！不要亂說話吧！（こら、リッキー！あんまり変なこと言うんじゃないの！）」

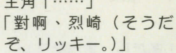
主角「……」

「對啊、烈崎（そうだぞ、リッキー。）」

絲法蓮露　友好 +1

絲法蓮露　傷心 -1

安祖莉娜　友好 +1



「難道妮露也害怕嗎？（ひょっとして、レイチェルも怖い？）」

妮露　友好 +1

IN THE BATTLE



瑪寧「怎辦了大將？這樣的話後繼部隊亦不能再前進的（どうする、大将？このままじゃ後続隊も先へ進めなくなっちまうぜ。）」

主角「……」

「被人那樣說怎可默不作聲的！（ああまで言われて黙っていられるか！田）」

無變化

「暫且後退吧（ここは一度、退こう。）」

絲法蓮露　友好 -1

安祖莉娜　友好 -1

妮露　友好 -1

「讓他們看看我們的力量吧！（俺たちの力を見せてやるさ！）」

絲法蓮露　友好 +1

安祖莉娜　友好 +1

妮露　友好 +1

IN THE BATTLE

主角「最少不用擔心橋會掉下了，大家平安無事嗎？（少なくとも、橋を落とされる心配はなくなったな。みんな大丈夫だろうか？）」

「沒問題嗎、絲法蓮露（大丈夫かい、シェルファニール。）」

絲法蓮露　友好 +2

「沒問題嗎、安祖莉娜（大丈夫かい、アンジェリナ。）」

安祖莉娜　友好 +2

「沒問題嗎、妮露（大丈夫かい、レイチェル。）」

妮露　友好 +2

SCENARIO-14

BEFORE BATTLE

絲法蓮露「……大家平安無事嗎？（‥‥みなさん、大丈夫かしら？）」

安祖莉娜「對了，爸爸他停了下來嗎……（そうよねぇ。お父様が足を引っ張ってないかしら‥‥。）」

主角「……一定沒有問題的（……。きっと大丈夫さ。）」

「有韋拉提督在一起嘛（・ウィラー提督も一緒だし。）」

絲法蓮露　友好 +1

安祖莉娜　友好 +1

妮露　友好 +1

「有軍師艾華在一起嘛（・軍師アイヴァーも一緒だし。）」

絲法蓮露　友好 -1

安祖莉娜　友好 -1

妮露　友好 -1

「有茜莉娜將軍在一起嘛（・セレナ将軍も一緒だし。）」

茜妮娜　友好 +1

BEFORE BATTLE

主角「不要想如此不吉利的事啊，一定是……（そんな不吉なことは考えるなよ。きっと‥‥。）」

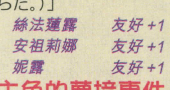
「是我們走錯路了（・道を間違えたんだよ。）」

絲法蓮露　傷心 +1



絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
妮露　友好 -1

「是我們走得太快了（・俺達が先行しすぎたからだ。）」



絲法蓮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 +1
妮露　友好 +1

主角的夢境事件

「葵扇（スペード）」



○安祖莉娜的友好度在111以上時

安祖莉娜「呀！……主角……（きゃあっ！………（主人公）….）」

主角「……….。」

「幹甚麼了？（・だから、どうしたんだい？）」
無變化

「對不起，看來令妳受驚了（・ごめん、驚かせたみたい。）」
COUNTER+1

「嘩、好驚嗎！（・や～い、驚いたか！）」
無變化

主角「看來妳是有點煩惱……（何だか悩んでたみたいだけど….）」

「找個人商量一下吧（・誰かに相談したらいい。）」
無變化

「不介意的話和我商量一下吧（・俺で良かったら相談にのるぞ。）」
COUNTER+1

「煩惱和妳不相配啊（・悩み事なんて、似合わないぞ。）」
無變化

安祖莉娜「我有點事是想問你的。男人是否始終也是較喜歡清秀的女孩子的？（ところでさ、ちょっと聞きたいことがあるんだけど。男の人って、やっぱり清楚な女の子が好きなのかな？）」

「當然了！（・もちろん！）」
無變化

「沒有這回事（・そんなことはない。）」
COUNTER+1

「每個人也有不同啊（・人それぞれだよ。）」
無變化

安祖莉娜「最後有一件事問你的。你相信命運的相識嗎？（最後に1つだけ聞かせて。運命の出会いって、信じる？）」

「相信（・信じる。）」
COUNTER+1

「不相信（・信じない。）」
無變化

「想試試這樣的相識（・そんな出会いをしてみたい。）」
無變化

若COUNTER總數在+3或以上則安祖莉娜友好+1，否則沒有變化

○安祖莉娜的友好度在110以下時

安祖莉娜「真是的……！（まったく、もう….！）」

主角「雖然不知道是甚麼事，但她似乎很憤怒，怎辦好呢……（何だか知らないけど、怒っているみたいだ。どうしようかな….。）」

「在有惹怒她的心理準備下叫她（・怒りを覚悟で声をかける。）」
COUNTER+1

「離開這處（・この場を立ち去る。）」
無變化

「躲起來不讓她看到（・見つからないように隠れる。）」
無變化

安祖莉娜「你經常也是這樣的！將人家當作傻瓜般看待！（あなたって、いっつもそうね！人のことをバカにしてさ！）」

主角「……….。」

「我沒有當妳是傻瓜的！（・バカになんかしてない！）」
COUNTER+1

「就如妳所說的一樣（・おっしゃるとおりです。）」
無變化

「這是因為我率直（・俺って素直だから。）」
無變化

主角「總之我是沒有心視妳作傻瓜的啊（とにかく、俺はバカにしているつもりはないよ。）」

安祖莉娜「雖然說不定是沒有心，但看起來是那樣啊！你將女孩子的感情當作甚麼了？女孩子是遠比你所想容易受傷的啊？（つもりはないかも知れないけど、そう見えるのよ！女の子の気持ちを何だと思っているのよ？女の子はね、あなたが思っているよりずっと傷つきやすいものなのよ？）」

「提出反論（・反論する）」
無變化

「附和她（・相づちを打つ）」
無變化

「沉默不語（・黙っている）」
COUNTER+1

主角「我是怎樣的人……（俺がどんな人間って……。）」

「誠實的人（・誠実な人だ。）」
無變化

「好奇心很強（・好奇心が強いんだ。）」
無變化

「是充滿攻擊性的（・攻撃的なんだ。）」
無變化

「就隨其他人所見的吧！（・他人がどう見るか、だろう！）」
COUNTER+1

若COUNTER保持在+0則安祖莉娜友好-1，若在+3以上則安祖莉娜友好+1，否則就沒有變化。

「紅心（ハート）」

○妮露之友好度在111以上時

妮露「嘻嘻……我等着哥哥你來的啊……那樣說的話你會感動嗎？（えへへ★お兄ちゃんが来るのを、待ってたんだ……….って言ったら、感動？）」

「唔、好感動（・うん、感動しちゃう。）」
COUNTER+1

「沒甚麼……（・別に……。）」
無變化

「妳在胡說甚麼了（・なに、生意気言ってんだよ。）」
無變化

妮露「不過，我最近有點煩惱啊（ところで、あたし、最近ちょっと悩んでるんだ。）」

主角「……？」

「肥了嗎？（・太ったのか？）」

妮露「呃！我很肥嗎？（えっ！あたし、太った？）」

「是的（はい）」
妮露　友好 -1

「不是（いいえ）」
無變化

「妮露也會有煩惱呢（・レイチェルでも悩むんだな。）」
無變化
「是戀愛的煩惱嗎？（・恋の悩みか？）」
COUNTER+1
妮露「喂、哥哥你喜歡誰啊？（ねぇ、お兄ちゃんは誰が好きなの？）」
「是絲法蓮露（・シェルファニールさ。）」
無變化
「是安祖莉娜啊（・アンジェリナだよ。）」
無變化
「當然是妮露啊（・レイチェルに決まってるよ。）」
COUNTER+1
「是成熟的茜妮娜小姐（・大人っぽい、セレナさん。）」
無變化
妮露「若哥哥要向喜歡的人表白的話，會在甚麼情況下進行？（お兄ちゃんが、好きな人に告白するとしたら、どんなシチュエーションでする？）」
「在看見夕陽的海邊（・夕日の見える渚で。）」
COUNTER+1
「在露台邊看着星邊説（・テラスから星を見ながら。）」
COUNTER+1
「有死的覺悟時（・死を覚悟したとき。）」
無變化
「我是不會向人表白的（・告白なんてしない。）」
無變化
若 COUNTER 保持在 +0 則妮露友好 -1，若在 +3 以上則妮露友好 +1，否則就沒有變化。
○ 妮露之友好度在 110 以下時
妮露「哥哥你在幹甚麼啊！？（お兄ちゃんこそ、何してるのよ！？）」
主角「我、我……（お、俺は……。）」
「我是來見妮露的（・レイチェルに会いに来た。）」
COUNTER+1
「在夢境中穿過了門（・夢の中で扉をくぐった。）」
無變化
「沒有回答妳的必要吧（・別に答える必要はないだろ。）」
無變化
主角「不過，妳是否有甚麼話是要和我説的？（ところで、あたしに何か言うことがあるんじゃないの？）」
「借錢給我（・お金貸して。）」
「是的（はい）」
妮露　友好 -1
「不是（いいえ）」
無變化
「對不起（・ごめんなさい。）」
「説起來又好像是的（・そう言えばそうだな。）」
無變化
「不過道歉吧（・でも謝る。）」
無變化
「不斷的道歉（・ひたすら謝る。）」
COUNTER+1
「沒有甚麼話要説的（・言うことなどない。）」
妮露　友好 -1
主角「今次輪到我問妳吧（今度はこっちから質問させてもらおうか。）」
妮露「甚、甚麼啊……（な、なによ……。）」
主角「其實是……（実はだな……。）」
「妳為甚麼生氣了？（・何、怒ってるんだ、お前？）」
COUNTER+1
「妳喜歡了我嗎？（・俺に惚れてるだろ？）」
妮露　友好 -1
「烈崎對年紀大的人有興趣嗎？（・リッキーって年上趣味なのか？）」
無變化

若 COUNTER 保持在 +0 則妮露友好 -1，若在 +2 以上則妮露友好 +1，否則就沒有變化。
「梅花（クローバー）」
主角「是茜妮娜小姐啊。怎麼了呢？她看來在沉思之中，這時應怎樣叫她呢……（セレナさんだ。どうしたんだろう？なんだか沈んでいるようだ。こんな時の声のかけ方は……。）」
「高聲地叫她（・大声で声をかける。）」
無變化
「光明正大地叫她（・明るく声をかける。）」
COUNTER+1
「靜靜地叫她（・静かに声をかける。）」
無變化
「細聲地叫她（・小声で声をかける。）」
無變化
主角「妳説怎麼了，這句話應該是我説的，因為茜妮娜小姐妳……（どうしたのって。それはこっちのセリフだよ。だって、セレナさん……。）」
「因為妳不知為何似乎呆着了。（・何だかぼんやりしていたみたいだから。）」
無變化
「因為妳不知為何似乎很悲傷（・何だか悲しそうだったら。）」
COUNTER+1
「因為妳不知為何似乎很安心（・何だか放心していたみたいだから。）」
無變化
主角「是在想着事情嗎（考え事ですか。）」
「是甚麼事呢？（・どんな事ですか？）」
無變化
「是軍隊的事嗎？（・軍のことでしょう？）」
無變化
「是提督的事嗎？（・提督の事かな？）」
主角「茜妮娜小姐臉紅了（(セレナさん、真っ赤だぞ。)）」
「妳臉紅了啊（・顔が赤いですよ。田）」
無變化
「對不起（・ごめんなさい。）」
COUNTER+1
「似乎説中了呢（・図星だったようですね。）」
無變化
茜妮娜「男人都是好戰的嗎？（男の人って、戦いが好きなものなのでしょうか？）」
「基本上是喜歡的（・基本的に好きだよ。）」
COUNTER+1
「戰鬥是男性的傳奇（・戦いは男のロマンだ。）」
無變化
「雖然並非是喜歡的（・好きじゃないけどね。）」
無變化
茜妮娜「那麼，你認為我這樣的女性怎樣？（それでは、私みたいな女をどう思いますか？）」
主角「像茜妮娜小姐的女性？（セレナさんみたいな女性？）」
茜妮娜「唔、女性卻做將軍在戰鬥，這樣的我……（ええ。女だてらに将軍で、戦っている。そんな私って……。）」
主角「唔～～（う～～ん。）」
「那對孖生姊妹也在戰鬥啊（・あの双子だって戦ってるし。）」
無變化
「有能力的話就沒有關係了（・能力があれば関係ない。）」
COUNTER+1
「只要夠強就得了（・要は強ければいい。）」
無變化

若COUNTER保持在+0則茜妮娜友好-2，若COUNTER +1則沒有變化，COUNTER +2～+3則茜妮娜友好+1，COUNTER +4則茜妮娜友好+2，COUNTER +5則茜妮娜友好+3。

「鑽石（ダイヤ）」

○絲法蓮露之友好度在111以上時

絲法蓮露「今日也是很好天呢（今日もいい天気ですわね。）」

「是啊（そうだね。）」

COUNTER+1

「是嗎？（そうか？）」

無變化

「普普通通吧（まあね。）」

無變化

絲法蓮露「不過話説回來，今日的戰鬥到底算是甚麼？（それにしても、今日の戦い。あれは何だったのでしょう？）」

主角「這個嘛……（そうだなぁ‥‥。）」

「布路朗將軍不在呢（・ブルーノ将軍はいないし。）」

無變化

「被敵人看穿進軍路線了（・敵に進軍を読まれているし。）」

COUNTER+1

「不要問我！（・俺に聞くな！）」

無變化

絲法蓮露「説起來，我經常被人説是自我中心的。我雖然並非是想那樣的，但是否令大家添麻煩了呢？（そう言えば、わたくし、よく皆さんにマイペースだって言われますの。わたくしにはその様なつもりはないのですが、皆さんにご迷惑をおかけしているのでしょうか？）」

「的確是自我中心呢（確かにマイペースだな。）」

絲法蓮露「果然是這樣想的呢（やっぱりそう思われるのですね。）」

主角「唔（うん。）」

「就是如此（その通りだ。）」

無變化

「不過……（だけど‥‥）」

COUNTER+1

「但我認為沒有這回事呢（そんなことないと思うけどな。）」

COUNTER+1

法蓮露「你這樣説我很開心呀（そう言っていただけると、嬉しいですわ。）」

主角「哈哈（あはは‥‥。）」

「……是客套話吧（‥‥おせ辞だよ。）」

無變化

「所以不用在意的啊（だから気にするなよ。）」

COUNTER+1

「是誰那樣説的！！（誰だい、そんなこと言っているのは！！）」

無變化

絲法蓮露「可否告訴我你所喜歡的女性類型？（あなたの好きな女性のタイプを教えていただけませんか？）」

主角「我？我……（俺？俺は‥‥。）」

「可愛的女孩（可愛い娘）」

絲法蓮露「可愛……就像妮露那樣嗎？（可愛い‥‥レイチェルちゃんみたいな？）」

「對、就像妮露那樣（そう、レイチェルみたいな。）」

無變化

「絲法蓮露其實很可愛啊（シェルファニールだって可愛いよ。）」

COUNTER+1

「文靜的女孩（静かな娘）」

COUNTER+1

絲法蓮露「文靜的……？（静かな‥‥？）」

「就是這樣（その通り。）」

無變化

「對、就像絲法蓮露那樣（そう、シェルファニールみたいな。）」

COUNTER+1

「精神奕奕的女孩（元気な娘）」

「精神奕奕的女性……就好像安祖莉娜那樣呢（元気な女性‥‥。まるでアンジェリナの事みたいですね。）」

「唔、就是那樣吧（まあ、そんな感じかな。）」

COUNTER+1

「其實就是指她（ずばり、彼女だ。）」

安祖莉娜　　友好+1

「成熟的女性（大人びた女性）」

絲法蓮露「那是像茜妮娜將軍那樣的人嗎？（それは、セレナ将軍のような方でしょうか？）」

「不是指她啊（彼女の事じゃないよ。）」

無變化

「像她那樣的人好嗎？（彼女見たいな人、いいよね？）」

無變化

若COUNTER保持在+0則絲法蓮露友好-1，若在+3以上則絲法蓮露友好+1，否則就沒有變化。

○絲法蓮露之友好度在110以下時

問題1「你其實是最喜歡妮露的嗎？（あなた、本当はレイチェルちゃんが一番好きでしょ？）」

「是的（はい）」

無變化

「不是（いいえ）」

COUNTER+1

問題2「你的戰鬥會否不是為了卡干斯王國，只是因為你單純喜歡戰爭？（あなたが戦うのはカコンシス王国のためじゃなくて、ただ単に戦争が好きだからでしょ？）」

「是的（はい）」

無變化

「不是（いいえ）」

「那麼，是為了我父親而獻出生命？（それじゃ、お父様のために命を投げ出せる？）」

「是的（はい）」

無變化

「不是（いいえ）」

COUNTER+1

問題3「假如你有可取得這個世界的力量，你會為了私欲而用嗎？（もし、この世界を手に入れるだけの力があったら、私欲のためにに使うのかしら？）」

「是的（はい）」

無變化

「不會（いいえ）」

COUNTER+1

問題4「假如有人説要毀滅這個世界的話，你會賭上性命來戰鬥嗎？（この世界を壊そうと言う人がいたら、あなたは命をかけて戦えるかしら？）」

「是的（はい）」

COUNTER+1

「不會（いいえ）」

無變化

最後問題「那麼、最後了。你會否喜歡安祖莉娜多於喜歡我？（それじゃ、最後よ。わたくしより、アンジェリナの方が好き？）」

「是的（はい）」

絲法蓮露　　傷心+1

「不是（いいえ）」

「……你騙我的嗎？（‥‥‥嘘でしょ？）」

「是的（はい）」

無變化
「不是（いいえ）」
COUNTER+1
若 COUNTER 保持在 +0 則絲法蓮露友好 -1，若 COUNTER+3 則絲法蓮露友好 +2，COUNTER+4 則絲法蓮露友好 +1，否則就沒有變化。

SCENARIO-14

IN THE BATTLE

絲法蓮露「趕快吧、主角，這樣下去的話，爸爸他們會被打倒的！（急ぎましょう、（主人公）さん。このままでは、お父さま達がやられてしまいますわ！）」
主角「唔……（そうだな‥‥。）」
「總之就盡快去救他吧！（とにかく急いで助けよう！）」
（若安祖莉娜沒有撤退的話）
安祖莉娜　友好 +1
「現在沒有這個心情……（今一つ気が乗らないが‥‥。）」
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
「交給我辦吧！（俺に任せてくれ！）」
絲法蓮露　友好 +1

IN THE BATTLE

主角「沒問題嗎、茜妮娜將軍？（大丈夫ですか、セレナ将軍？）」
茜妮娜「呃、不過若你們不來的話就危險了（ええ。でもあなた達が来てくれなければ危なかったわ。）」
主角「……」
「平安無事就最好了（・無事で良かった。）」
無變化
「請妳安心吧（・安心して下さい。）」
無變化
「美女遇上危機是不能不理的（・美女のピンチは放っておけない。）」
能力變更　茜妮娜　友好 +1

SCENARIO-15

AFTER BATTLE

卡干斯王「幹甚麼了！既然決定了用船，還不馬上開始移動！（何をしている！船を使うと決まったら、さっさと移動を始めないか！）」
瑪寧「……哼！怎樣了、那種改變……（‥‥ケッ！どうだい、あの変わりよう‥‥。）」
主角「……」
「沒辦法吧（・仕方ないさ。）」
絲法蓮露　友好 +1
「並不是現在才開始的（・今に始まったことじゃない。）」
絲法蓮露　傷心 -1
「很快就會嘗到教訓的了（・今に痛い目を見るぞ。）」
絲法蓮露　友好 -1

SCENARIO-16

AFTER BATTLE



○妮露之友好度在 115 以上時
妮露「我沒所謂啊，只要想成是和哥哥去旅行就很開心了（あたしは平気だよ。お兄ちゃんとピクニックに行ったと思えば、楽しかったもん。）」
主角「妮露……（レイチェル‥‥。）」
「妳是個好孩子呢（・お前はイイ子だな。）」
妮露　友好 +1
「我也很開心啊（・俺も楽しかったよ。）」
妮露　友好 +2
安祖莉娜　友好 -1
絲法蓮露　友好 -1
○ 妮露之友好度在 115 以下時
妮露「我也很倦了……（あたしも、疲れた‥‥。）」
主角「……」
「那麼、慢慢休息吧（・それじゃ、ゆっくり休んでくれ。）」
無變化
「不過，妳很努力呢（・だけど、よく頑張ったな。）」
妮露　友好 +1

SCENARIO-17A

AFTER BATTLE

茜妮娜「讓你吃驚真是對不起……我真是不行的……讓你看到如此羞家的事呢（驚かせてごめんなさい‥‥。ダメなの‥‥私‥‥。恥ずかしいところ、見せちゃったわね。）」
主角「茜妮娜小姐……（セレナさん‥‥）」
「抱着她（・抱きしめる）」
○茜妮娜之友好度在 105 以上時
茜妮娜　友好 +2
○茜妮娜之友好度在 105 以下時
茜妮娜　友好 -2
「望着她（・じっと見つめる）」
○茜妮娜之友好度在 105 以上時
茜妮娜　友好 +1
○茜妮娜之友好度在 105 以下時
無變化
「甚麼也不做（・何もしない）」
○茜妮娜之友好度在 105 以上時
茜妮娜　友好 -1

SCENARIO-18A

BEFORE BATTLE

烈崎「不過、兄長。兄長亦有喜歡的女性嗎？（時に、兄上。兄上にも好きな女性はいらっしゃるのですか？）」
主角「呃！？我、我……！？……麻煩了……怎樣回答呢……？（えっ！？お、俺‥‥！？‥‥‥困ったな。‥‥‥どう答えよう‥‥？）」
「率直地回答（・正直に答える）」
Q「回答是喜歡誰呢？（誰が好きと答えますか？）」
「絲法蓮露（・シェルファニール）」
絲法蓮露　友好 +3
安祖莉娜　友好 -1
妮露　友好 -1
茜妮娜　友好 -1
「安祖莉娜（・アンジェリナ）」
安祖莉娜　友好 +3
絲法蓮露　友好 -1
妮露　友好 -1
茜妮娜　友好 -1
「妮露（・レイチェル）」
妮露　友好 +3
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
茜妮娜　友好 -1
「茜妮娜（・セレナ）」
茜妮娜　友好 +3
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
妮露　友好 -1

「説謊來騙他（・嘘を言ってごまかす）」
Q「説喜歡誰來説謊呢？（誰が好きと、嘘をつきますか？）」
「絲法蓮露（・シェルファニール）」
絲法蓮露　傷心 +2
絲法蓮露　友好 -1
「安祖莉娜（・アンジェリナ）」
安祖莉娜　友好 -1
「妮露（・レイチェル）」
妮露　友好 -1
「茜妮娜（・セレナ）」
茜妮娜　友好 -1
「説沒有（・いないと言う）」
絲法蓮露　傷心 +1
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1
妮露　友好 -1
茜妮娜　友好 -1
＊無論是哪種場合也好，若在這裏回答了是喜歡絲法蓮露的話，便會受到烈崎的「戀敵宣言」。

IN THE BATTLE
○ 絲法蓮露 VS 布路朗
絲法蓮露　友好 +1
○安祖莉娜 VS 布路朗
安祖莉娜　友好 +1
○茜妮娜 VS 布路朗
茜妮娜　友好 +1

AFTER BATTLE
韋拉「照正常來説，一般應該是由絲法蓮露公主成為女王的（ここは順当に行って、シェルファニール姫が女王となられるのが普通でしょう。）」
烈崎「啊、這就好了！（おお、それは良い！）」
絲法蓮露「這個我做不來的……（そんな、わたくしには無理ですわ‥‥。）」
○若有接受烈崎的戀敵宣言的話
無變化
○若沒有接受烈崎的戀敵宣言的話
Q「怎樣說呢（どう言いますか。）」
「妳可以做得來的（・君なら大丈夫だよ。）」
無變化
「要有自信啊（・自信を持てよ。）」
絲法蓮露　友好 +1
「不如讓給提督吧？（・それとも提督に譲るかい？）」
茜妮娜　友好 -1
「不如讓給我吧？（・それとも俺に譲るかい？）」
妮露　友好 -1

SCENARIO-19A

BEFORE BATTLE
○若有接受烈崎的戀敵宣言的話
烈崎「兄長你不在意的嗎！自己暗戀的人被那樣望着！（兄上は平気なのか！自分の想い人をあんな目で見られて！）」
絲法蓮露「呃……（えっ‥‥。）」
絲法蓮露　友好 +1

BEFORE BATTLE
絲法蓮露「呃、妮露……（ああ、レイチェルちゃん‥‥。）」
安祖莉娜「不知在何時失踪了，之後雖然我們兩人四處找過……（いつの間にかいなくなってて、それで2人でいろいろ探したんだけど‥‥。）」
主角「……妮露……（‥‥レイチェル‥‥。）」
「不用在意的（・気にしなくても大丈夫さ。）」
無變化
「她不是小孩子所以沒問題的（・子供じゃないから大丈夫さ。）」
妮露　友好 +1
「始終也是個小孩子（・ああ見えても子供だからな。）」
妮露　友好 -1

IN THE BATTLE
安祖莉娜「不過這裏真是很恐怖呢……就像會有鬼怪跑出來的……（それにしても薄気味悪いところね‥‥。なんだか、お化けがでそう‥‥。）」
主角「的確是呢，不過話説回來……（本当だな。それにしても‥‥。）」
「安祖莉娜竟然也會害怕……（アンジェリナが恐がりだとは‥‥。）」
安祖莉娜　友好 +1
「想不到妳也會害怕的（君が恐がりとは意外だな。）」
無變化
「妮露的話會更害怕的（レイチェルならもっと怖がるよ。）」
安祖莉娜　友好 -1
絲法蓮露　友好 -1
妮露　友好 +1

SCENARIO-20A

IN THE BATTLE
○援軍出現時
茜妮娜「呃！援軍嗎！……被夾擊了！？（くっ！援軍が！‥‥挟撃される！？）」
「冷靜點（・落ちつかせる。）」
茜妮娜　友好 +1
「放心吧（・安心させる。）」
茜妮娜　友好 +1
「仍很有把握（・余裕を見せる。）」
茜妮娜　友好 -1

AFTER BATTLE
主角「提督那邊仍沒有任何聯絡……（提督からは何の連絡もない‥‥。）」
烈崎「的確到這地步就不能不擔心了……（さすがにここまで来ると心配せずにいられぬ‥‥。）」
主角「……」
「始終還是小孩（・まだ子供だからな。）」
妮露　友好 -1
茜妮娜　友好 +1
「唉、很擔心（・ああ、心配だ。）」
安祖莉娜　友好 +1
絲法蓮露　友好 +1
「唉、妮露（・ああ、レイチェル。）」
妮露　友好 +1
安祖莉娜　友好 -1
絲法蓮露　友好 -1
茜妮娜　友好 -1

SCENARIO-21A

IN THE BATTLE
茜妮娜「請注意在前面的半蛇女妖（手前にいるラミアに気を付けて下さい。）」
「明白（・了解）」
茜妮娜　友好 +1
「為甚麼？（・何故？）」
無變化
「早已知道了（・もう知っている。）」
茜妮娜　友好 -1

SCENARIO-24A

IN THE BATTLE
○絲法蓮露 VS 布路朗
絲法蓮露　友好 +1

○絲法蓮露將布路朗擊倒時

絲法蓮露　友好 +2

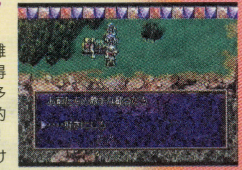
○安祖莉娜 VS 布路朗

安祖莉娜　友好 +1

○安祖莉娜將布路朗擊倒時

安祖莉娜　友好 +1

SCENARIO-17C



IN THE BATTLE

○當主角和妮絲迪接近至某程度時

妮絲迪「那邊金頭髮的你！為何要説那些話？（そこの金髪のアンタ！どうしてあんな事言ったんだい？）」

「那些話？（・あんな事？）」

無變化

「我討厭魔族（・魔族は嫌いだ。）」

妮絲迪　友好 -1

「那是我的預感（・俺のカンだ。）」

妮絲迪　友好 +1

「是因為我不喜歡妳（・お前が気に入らないから。）」

妮絲迪　友好 -2



IN THE BATTLE

妮絲迪「雖然自己很難開口，但我並非是做得那麼好的，失敗了很多次……而且再失敗的話，我會被殺的啊！（自分で言うのも恥だけど、アタイはそんなにデキがいい方じゃないんだ。何度も失敗してさ‥‥。それでまた失敗したら、アタイは殺されちまうよ！）」

Q「如何回答呢？（どう答えますか？）」

「這是妳們自己的事吧（お前たちの勝手な都合だろ）」

妮絲迪　友好 -2

「……隨妳喜歡（‥‥好きにしろ）」

妮絲迪　友好 +1

SCENARIO-18C



BEFORE BATTLE

妮露「呃、這個……對了！之前哥哥曾這樣説過的。（え～と、その‥‥それは‥‥そうだ！前にね、お兄ちゃんがこんな話をしてくれたんだ。）」

「失敗的感情會成為戰鬥的活力（・負の感情は戦いの活力にする。）」

妮露　友好 -1

安祖莉娜　友好 -1

「有想得到手的人，才會開出美麗的花朵（・手入れをする人がいて、きれいな花が咲く。）」

妮露　友好 +1

「因為有太陽、月光才會明亮（・太陽があるから、月が輝く。）」

妮露　友好 +2

安祖莉娜　友好 +1

IN THE BATTLE

艾華「終於明白這裏有我這天才軍師艾華大人了吧，的確只要打倒我的話，卡干斯就等同於在這場戰爭中獲勝了，不過！我艾華的腦袋是和你們不同的，總之我就是一定會勝利的！（ここにこの天才軍師アイヴァー様がいるのが、よくわかりました。確かにこの私を倒せば、カコンシスはこの戦争に勝利したも同然。しかし！このアイヴァー、あなた達と頭の作りが違います。つまり必ず私が勝つのです！）」

妮絲迪「那是如此厲害的傢伙嗎？我覺得他只是得把口的？（あれって、そんなに凄い奴なのかい？口だけのような気がするけど？）」

「確是如此（・その通りだ。）」

妮絲迪　友好 +1

「如妳所看到的（・見ての通りだ。）」

無變化

「真的是厲害的傢伙啊（・本当にすごい奴だぞ。）」

妮絲迪　友好 -1

SCENARIO-19C



IN THE BATTLE

妮絲迪「不過，那個叫妮露的是誰？（ところで、そのレイチェルってのは誰だい？）」

主角「啊，妮露是我的妹妹（ああ、レイチェルは、俺の妹なんだ。）」

妮絲迪「哼，妹妹嗎……對你來説很重視呢（ふぅん。妹ねぇ‥‥。アンタには、よっぽど大切な存在なのね。）」

Q「是很重視嗎？（大切な存在ですか？）」

「這不是理所當然的嗎（・当たり前じゃないか。）」

無變化

「所以這就是魔族……（・これだから魔族は‥‥。）」

妮絲迪　友好 -1

「妳不認為親人很重要的嗎？（・身内が大事だとは思わないのか？）」

妮絲迪　友好 +1

SCENARIO-20C



IN THE BATTLE

妮絲迪「聽了你的話後，那個國王似乎像魔族多於人類呢，只顧着自己的事，即使是一直照顧他的人亦可輕易地背叛，真是一模一樣。不過這對魔族來説是很普通的；對人類來説是一件不要得的事嗎？（話を聞いてると、あの王様って人間より魔族に近いね。自分のことだけ考えて、昨日まで世話になってた奴でも簡単に裏切るなんて、そっくりだよ。ま、魔族にとっちゃ、それが普通なんだけどさ。人間ではいけないことなんだろ？そういうのはさ？）」

「這並非一件好事（・良いことではない。）」

妮絲迪　友好 +1

「這要看時間和場合（・時と場合による。）」

無變化

「卡干斯王是魔族呀（・カコンシス王は魔族なんだ。）」

妮絲迪　友好 -1

IN THE BATTLE

安祖莉娜「竟然連韋拉提督亦失踪了……以後會變成怎樣呢……（ウィラー提督までいなくなっちゃうなんて‥‥。これからどうなっちゃうんだろう‥‥。）」

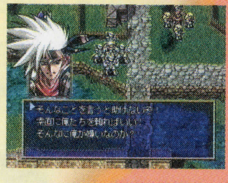
主角「安祖莉娜……（アンジェリナ‥‥。）」
「說不定已經不行了（もうダメかもしれないな。）」
安祖莉娜　友好 -1
「所以我們要更加努力了！（そのぶん俺たちが頑張るんだ！）」
安祖莉娜　友好 +1
「因為是提督，所以沒問題的（提督の事だから、大丈夫さ。）」
無變化
「因為有絲法蓮露所以沒問題的（シェルファニールがいるから大丈夫さ。）」
絲法蓮露　友好 +1

SCENARIO-21C

IN THE BATTLE

瑪寧「看來布路朗是魔族的事是真的（どうやら、ブルーノが魔族ってのは本当だったみてぇだな。）」
妮絲迪「我不是已經這樣說過了嗎（だからそう言ったじゃないか。）」
主角「……唔（……うむ。）」
「還是不可相信（・信じざるをえないな。）」
妮絲迪　友好 -1
「是半信半疑的（・半信半疑だ。）」
妮絲迪　友好 +1
「不、還是不清楚的（・いや、まだわからないぞ。）」
妮絲迪　友好 -1

IN THE BATTLE



茜妮娜「太好了！公主和他們會合的話應可擊退布路朗的追兵的！（よかった！姫、彼らと合流すればブルーノの追手を退けられるでしょう！）」
絲迪蓮露「不過，我們曾對他們……（しかし、わたくし達は彼らを‥‥。）」
主角「在這狀況下還說甚麼了！（この状況で今更何を言うんだ！）」
「再這樣說我不救妳的！（そんなことを言うと助けないぞ！）」
絲法蓮露　友好 -1
「率直地拜托我們吧！（素直に俺たちを頼ればいい！）」
絲法蓮露　友好 +1
「妳真是如此討厭我嗎？（そんなに俺が嫌いなのか？）」
無變化

IN THE BATTLE

○安祖莉娜 VS 布路朗
安祖莉娜　友好 +1
○絲法蓮露 VS 布路朗
絲法蓮露　友好 +1

SCENARIO-22C

IN THE BATTLE

○若絲法蓮露接近卡干斯王妃的話
絲法蓮露「媽媽，我現在就來救妳的了！（お母様、今助けますわ！）」
絲法蓮露　友好 +1
○若安祖莉娜接近卡干斯王妃的話
安祖莉娜「媽媽妳沒有事嗎？我現在就來救妳的呢！（お母様、大丈夫？今助けるからね！）」
安祖莉娜　友好 +1

IN THE BATTLE

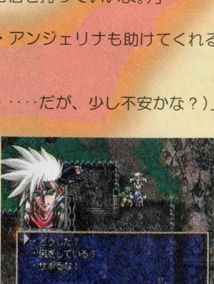
在座標（11、5）～（11、6）的女神像的問題中，選擇「想抓住女性的心（女性の心をつかみたい）」
Q「你想抓住哪一個的心呢？（汝、は誰の心をつかみたいか？）」
「絲法蓮露（・シェルファニール）」
絲法蓮露　友好 +1
「安祖莉娜（・アンジェリナ）」
安祖莉娜　友好 +1
「妮露（・レイチェル）」
妮露　友好 +1
「茜妮娜（・リスティル）」
茜妮娜　友好 +1
＊若在 SCENARIO-9 的時候已從女神像接受此恩惠則不會出現此問題。

IN THE BATTLE

○若 PC 向變成了敵人的絲法蓮露進行攻擊時
絲法蓮露　友好 -1
○若 PC 向變成了敵人的安祖莉娜進行攻擊時
安祖莉娜　友好 -1
○若絲法蓮露向布路朗進行攻擊時
絲法蓮露　友好 +1
○若安祖莉娜向布路朗進行攻擊時
安祖莉娜　友好 +1
○若妮絲迪向布路朗進行攻擊時
妮絲迪　友好 +1

AFTER BATTLE

茜妮娜「沒問題的，絲法蓮露公主並非是如自己所想那麼軟弱的啊（大丈夫です。シェルファニール姫は、ご自分が思っているほど弱い方ではありませんよ。）」
主角「對啊（そうだな。）」
「有自信就可以的了（・自信を持っていいよ。）」
絲法蓮露　友好 +1
「安祖莉娜亦會幫妳的（・アンジェリナも助けてくれるさ。）」
安祖莉娜　友好 +1
「……但有點不安吧？（・‥‥だが、少し不安かな？）」
絲法蓮露　友好 -1
安祖莉娜　友好 -1



SCENARIO-23C

IN THE BATTLE

○向布路朗進行攻擊時
妮絲迪「好呀、好呀！去啊！……呃？（ホラ、ホラ！いくよ！‥‥‥‥、アレ？田）」
主角「？」
「怎麼了？（・どうした？）」
妮絲迪　友好 +1
「妳在幹甚麼？（・何をしている？）」
無變化
「不要偷懶！（・サボるな！）」
妮絲迪　友好 -1

SCENARIO-24C

IN THE BATTLE



烈崎「在這種地方有連邦軍的城砦嗎！(こんな所に連邦軍の砦が！)」
瑪寧「喂、大將，怎辦了？(おい、大将。どうするんだ？)」
主角「這個嘛……(そうだな‥‥。)」
「戰鬥！(・戦うぞ！)」
　安祖莉娜　友好 +1
「無視它繼續前進！(・無視して先へ進もう！)」
　安祖莉娜　友好 -1
「……怎辦好？(・‥‥どうしよう？)」
　絲法蓮露　友好 -1
　安祖莉娜　友好 -1
　妮絲迪　友好 -1

IN THE BATTLE

烈崎「這不是可以肯定的嗎！為了不讓敵人在進軍中攻擊背後，必須擊敗這裏的！」
主角「應該是的……(そうだよな‥‥。)」
妮絲迪「那麼，可以盡情亂來吧！？(それじゃ、思いっきり暴れてもいいんだね！？)」
主角「……」
「妳看來很開心呢(・嬉しそうだな。)」
　無變化
「甚麼令妳如此開心？(・何が楽しいんだ？)」
　妮絲迪　友好 +1
「不要節外生枝啊(・余計なことはするなよ。)」
　妮絲迪　友好 -1

SCENARIO-25C

AFTER BATTLE

主角「提督……我們剛剛將荷西魯及卡奧斯打倒了(提督‥‥。ちょうど今、ボーゼルとカオスを倒したところです。)」
韋拉「是嗎，你們的力量實在令人吃驚啊……不過，雖然想你們亦很疲倦的了，但想交托新的任務給你們(そうか。まったく君たちの力には驚かされるよ。‥‥ところで、疲れているとは思うけど、新しい任務を頼んでいいかな。)」
「沉默不語(・黙っている。)」
　絲法蓮露　傷心 -1
「只有我們吧？(・俺たちしかいないんでしょ？)」
　主角「喂、妮絲迪(おい、リスティル。)」
　「要拜托妳了(・頼りにしているぞ。)」
　妮絲迪　友好 +1
　「妳會跟來的吧？(・ついてきたのはお前だろ？)」
　妮絲迪　友好 -1
「給我任務吧(・任務をどうぞ。)」
　無變化

SCENARIO-26C

IN THE BATTLE

○絲法蓮露 VS 告拉斯
　絲法蓮露　友好 +1
○安祖莉娜 VS 告拉斯
　安祖莉娜　友好 +1

IN THE BATTLE

拉霍特「多謝你、主角，你救了艾美莉(礼を言おう、(主人公)。よくエミリーを助けてくれた。)」
主角「我……(俺は‥‥‥。)」
「我只是做了作為一個人應做的事吧(・人として当然のことをしたまでだ。)」
(若妮絲迪沒有退卻的話)
　妮絲迪　友好 +1
「是因為我不能原諒傑沙羅夫的所作所為(・ギザロフの所行が許せないから。)」
(若烈崎沒有退卻的話)
　妮露　友好 +1
「是因為告拉斯殺了卡干斯王(・グラーズがカコンシス王を殺したから。)」
(若絲法蓮露沒有退卻的話)
　能力變更　絲法蓮露　友好 +1
(若安祖莉娜沒有退卻的話)
　能力變更　安祖莉娜　友好 +1

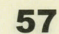
SCENARIO-?2

IN THE BATTLE

瑪寧「不過真是騙人吧，以開 SHOW 為名，其實只是想收生吧？(しっかし、よくだましてくれたよなぁ。ショーってのは名ばかりで、ジムの生徒が欲しかっただけなんだろ？)」
主角「敵人計劃如此周詳，不可輕視啊！(ここまで用意周到な敵だ。あなどれないぞ！)」
瑪寧「喂、大將……你不會是認真地說的嘛？(おい、大将‥‥。本気で言ってはいねぇよな？)」
「我無論任何時候都是認真的！(・いつだって、俺は本気だ！)」
　絲法蓮露　友好 +1
　妮露　友好 -1
　安祖莉娜　友好 -1
「只是開個玩笑吧(・軽いジョークだ。)」
　絲法蓮露　友好 -1
　妮露　友好 +1
　安祖莉娜　友好 +1
「這傢伙怎麼了？(・そいつはどうかな？)」
　絲法蓮露　傷心 -1
　絲法蓮露　友好 -1
　妮露　友好 -1
　安祖莉娜　友好 -1
　茜妮娜　友好 +1

SCENARIO-?4

○當擊敗希爾(・ミ・ミ田)改變勝利條件後
主角「看來怎樣也不打算讓我走嗎……那麼……(どうあっても逃がさないつもりだな‥‥。ならば‥‥‥)」
「各位、保護我！(・みんな、俺を守れ！)」
　絲法蓮露　友好 -1
　安祖莉娜　友好 -1
　茜妮娜　友好 -1
「看來只好動手了！(・やるしかないようだな！)」
　絲法蓮露　友好 +1
　茜妮娜　友好 +1
「就把你們全滅吧！(・お前達を全滅させてやる！)」
　妮露　友好 -1
　絲法蓮露　友好 -1
　安祖莉娜　友好 -1
　茜妮娜　友好 -1
　妮絲迪　友好 +1
「不會再留手了！(・手加減しないぞ！)」



妮露　*友好 +1*
安祖莉娜　*友好 +1*
妮絲迪　*友好 +1*

AFTER BATTLE

○在SCENARIO-?4取得真實之球體後，向真實之球體選擇「強く握ってみる」，之後再選擇「鏡の扉」。

○若絲法蓮露之友好度在 118 以下時

另一個我「你到底在幹甚麼了？看來絲法蓮露並不喜歡你。(君はいったい何をやったのかな？どうやら、シェルファニールは君を好いてはいないようだ。)」

主角「我、我……(お、俺は……。)」

「我不是有心那樣做的！(そんな事をしたつもりはない！)」

無變化

「她的事與我無關！(彼女のことなど、関係ない！)」

絲法蓮露　*友好 -1*

「的確有可能是傷害了她的(確かに彼女を傷つけたかもな。)」

絲法蓮露　*友好 +1*

○若絲法蓮露之友好度在 118 以上時

無變化

○若安祖莉娜之友好度在 118 以下時

另一個我「你到底在幹甚麼了？看來安祖莉娜並不喜歡你。(君はいったい何をやったのかな？どうやら、アンジェリナは君を好いてはいないようだ。)」

主角「我、我……(お、俺は……。)」

「我不是有心那樣做的！(そんな事をしたつもりはない！)」

無變化

「她的事與我無關！(彼女のことなど、関係ない！)」

安祖莉娜　*友好 -1*

「的確有可能是傷害了她的(確かに彼女を傷つけたかもな。)」

安祖莉娜　*友好 +1*

○若安祖莉娜之友好度在 118 以上時

無變化

○若妮露之友好度在 118 以下時

另一個我「你到底在幹甚麼了？看來妮露並不喜歡你。(君はいったい何をやったのかな？どうやら、レイチェルは君を好いてはいないようだ。)」

主角「我、我……(お、俺は……。)」

「我不是有心那樣做的！(そんな事をしたつもりはない！)」

無變化

「她的事與我無關！(彼女のことなど、関係ない！)」

妮露　*友好 -1*

「的確有可能是傷害了她的(確かに彼女を傷つけたかもな。)」

妮露　*友好 +1*

○若妮露之友好度在 118 以上時

無變化

○若茜妮娜之友好度在 113 以下時

另一個我「你到底在幹甚麼了？看來茜妮娜並不喜歡你。(君はいったい何をやったのかな？どうやら、セレナさんは君を好いてはいないようだ。)」

主角「我、我……(お、俺は……。)」

「我不是有心那樣做的！(そんな事をしたつもりはない！)」

無變化

「她的事與我無關！(彼女のことなど、関係ない！)」

茜妮娜　*友好 -1*

「的確有可能是傷害了她的(確かに彼女を傷つけたかもな。)」

茜妮娜　*友好 +1*

○若茜妮娜之友好度在 113 以上時

無變化

活躍度計算法一覽

爆機時各人物的結局其實是分為了 GOOD END 和 BAD END的，至於影響這結局的條件，其實是一個隱藏在遊戲中的數值「活躍度」，在本攻略的最後，我們會為大家公開計算這活躍度的公式、遊戲中查看活躍度的方法以及不同路線時不同人物要獲得GOOD END的活躍度最低值。

活躍度計算方法

活躍度一共由 5 種數值所構成：

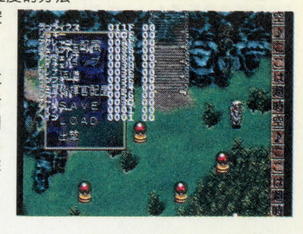
1.「該人物擊敗的敵人實數」　每隻 8 POINT
2.「魔法使用次數」　每次 2 POINT (每版最多 50 POINT)
3.「以『回復』來回復了的部隊數目」　每隻 1 POINT (每版最多 50 POINT)
4.「部隊的職業階段」　最初階段為「0」、隱藏階段為「4」
5.「爆機時等級」　爆機時的等級

至於計算的公式如下：

活躍度＝(1+2+3)／10+ 職業階段 × 10+LV

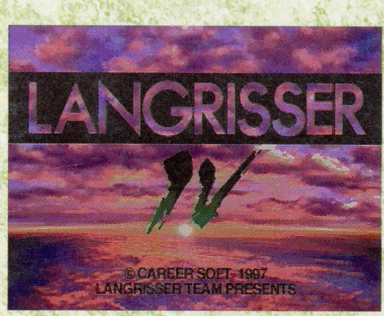
遊戲中得知活躍度的方法

在遊戲中順序按 X、Z、X、Z、Y、Y、R、L，之後再按B便會顯示活躍度，而看法則是從左起人物名字、活躍度、擊破數。



各路線 GOOD END 所需活躍度一覽表

人物	A路線	B路線	C路線
主角	160	160	190
烈崎	140	120	180
瑪寧	150	140	180
絲法蓮露	140	NIL	140
安祖莉娜	140	NIL	140
妮露	85	100	75
茜妮娜	100	NIL	NIL
拉霍特	85	NIL	45
積茜嘉	無關	NIL	NIL
妮絲迪	NIL	55	80
拉魯	NIL	55	80
艾華	NIL	60	NIL





GAME PLAYERS EX 珍藏版
LANGRISSER IV「完全攻略本 VOL.3」
隨《遊戲誌》第 56 號附送
不另收費
TEXT : J.J